

Андрей БЕЛИЧЕНКО

канд. филос. наук

КРЕАТИВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ ПЛАНШЕТОВ

*Взлетели бекасы,
И таким показалось низким
Осеннее небо*

Ёса БУСОН (1716–1783)

Главной тенденцией развития современных информационных технологий (ИТ) является ускоренное появление различных их приложений, рассчитанных на использование в обыденной жизни пользователя, в его повседневном быту. Однако в самой идее ИТ заложены огромные творческие возможности, какие могут быть, благодаря широкому распространению планшетов, использованы уже сейчас в той же самой повседневной жизни пользователей.

В результате тотального использования этих творческих возможностей ИТ каждым пользователем произойдёт глобальная социальная трансформация обыденного жизненного мира человечества в сторону креативной генетики повседневности, где поведение людей будет гармонизовано с помощью гуманной режиссуры, точнее, само-режиссуры, само-контроля, само-организации, само-воспитания и само-творчества, которые бы позволили раз и навсегда нейтрализовать заложенные в агрессивной нейрофизиологической природе человека социальные и личные конфликты, не прибегая к помощи моральных императивов и религиозных догматов. Или же может быть использована, как мощное дополнение к ним всем. Такая творческая коррекция изъянов человеческой природы может помочь достичь вечной мечты человечества о Золотом Веке и Земном рае уже на уровне техногенной утопии.

Конечно, могут возразить, что раз человечество не гармонизовало себя даже при помощи Бога, то, как оно сделает этого с помощью компьютера? И всё же в беде ценно даже доброе слово, пусть и утопическое. А ведь компьютер — это не только слово, но и весьма

ощутимое Дело. Мы ищем гармонию, но мы живём в развивающемся мире и погружены в поток исторического времени, а потому наш поиск гармонии тоже историчен. Тогда как компьютер и ИТ — лишь примета нашей исторической эпохи. А место, где мы находимся именно сейчас, и является самым спасительным для нас, ибо в нём мы и можем получить своё спасение. Точнее, если мы и обретём своё спасение, то оно найдёт нас именно там, где мы находимся в данный момент. Как говорят святые отцы, «самый дорогой человек — это тот, которого встретил только что».

И вот как раз основной проблемой такого использования ИТ и реализации заявленной выше техноутопии является недостаток новых идей, соединяющих революционные возможности компьютерных приложений с широким полем художественного творчества в области визуальных искусств, если иметь в виду театр, кинематограф, фотографию, видеоинсталляцию и актуальную живопись. В своей статье я предлагаю несколько таких идей творческого применения планшетов.

1. Комбинированные съёмки с помощью нескольких планшетов. Есть два варианта подобных комбинированных съёмок — непосредственные и дистанционные. Для непосредственных достаточно всего двух планшетов, когда двое пользователей последовательно, друг за другом, снимают один другого на свой планшет, а после сводят два изображения на свой планшет и микшируют его с помощью специальной компьютерной программы. Она может быть основана на идее классической комбинированной съёмки по типу той, что применялась еще в эпоху чёрно-белого кино. Дистанционные комбинированные съёмки предполагают наличие третьего планшета, который может находиться вне зоны видимости первых двух планшетов и, принимая изображения с них, микшировать их.

2. Интернет-театр в режиме скайп-конференции. Сама эта идея использует в качестве инструментов возможности предыдущего приложения с комбинированной съёмкой планшетами. Она очень простая и осуществимая, что в перспективе может быть коммерчески интересным. Суть в том, что мы используем режим Скайп-конференции (совместный чат) — но только размещаем изображение каждого участника не порознь, в отдельных картинках, но в ОБЩЕЙ, панорамной картине — так, что создаётся впечатление одновременного присутствия всех участников в одном реальном пространстве и притом в полный рост с передачей их жестов и перемещений. Для этого используется виртуальное телекоммуника-

ционное пространство с реальными теле-образами, получаемыми от камер слежения. В итоге обычный семейный фотоальбом превращается в домашний театр. Неплохой способ исправить ошибки фотографа. Или собственные.

3. Тотальный театр с помощью планшетов. Как известно, на дискотеках танцуют все, и зрителей там, как правило, нет. В тотальном театре тоже нет зрителей, а есть лишь одни актёры. Каждый из них вооружён планшетом, снимающим всё, что окружает его хозяина. Это изображение передаётся в режиме реального времени на все другие планшеты участников тотального театра, так что создаётся кумулятивный эффект или коллективный аффект, какой, собственно, и составляет суть и цель тотального театра.

4. Парный планшет как параллельное микширование. Как известно, в основе философии современных компьютеров лежит заложенная в них с самого начала их появления идея персональности. Неслучайно бытовые компьютеры носят название персональных. Такие компьютеры очень легко объединять в компьютерные сети — локальные или глобальные. Однако сама по себе — любая — коммуникация предполагает как минимум двух участников: источника информации и его потребителя. Парный планшет предполагает *философию двойности*, с помощью которой персональный компьютер изначально создаётся как компьютер, рассчитанный на совместное использование двух пользователей *одновременно*, в режиме реального времени или в записи. В результате создаётся некий дуплекс-текст, имеющий свойства гипертекста с двумя, зеркальными или противоположными, центрами креативности или, иначе, двумя точками роста. Парные планшеты будут незаменимы в школах, когда учитель сможет работать индивидуально с каждым учеником, а также в психотерапии (коррекция изъянов речи, устранение фобий и т. п.). Здесь используется идея ведущего и ведомого, повторяющего действия ведущего.

5. Смарт-композиция как способ создания виртуального времени. Идея реализуется с помощью, в основном, смартфонов или андроидов, современных мобильных телефонов с возможностями персональных компьютеров. Цель такого нового приложения для смартфонов в том, чтобы снимать обыденную реальность в режиме *виртуального времени*. Под виртуальным временем я имею в виду нечто близкое к известной «виртуальной реальности», но отличие в том, что виртуальное время есть сконструированное течение реального времени. Или, иными словами, жизнь, такую каждый из нас

хотел бы прожить по-своему, как он хочет и мечтает, или прожить свои лучшие периоды реальной жизни еще раз. То есть, *виртуальное время — это виртуальная жизнь*. Если привычная виртуальная реальность оперирует с пространственными образами и изображениями, то виртуальное время, как и музыка, есть комбинирование временных отрезков, запись которых позволяет ими управлять и дирижировать с помощью искусственного и продуманного ускорения и замедления, подобно тому, как композитор создаёт свою музыкальное произведение. Виртуальное время есть композиция жизни в виде управления виртуальной реальностью с помощью приёмов комбинирования временными длительностями.

6. 3D-шутеры как попытка создать искусственную психику. С древности существует убеждение в непреодолимом раздвоении человека, человеческой природы на душу и тело, дух и материю. На такой двойственности человека покоится фундамент религии, морали, искусства, литературы. Рождение ИТ имело целью перенести способности человека на не-человеческую, косную, природу. Этим находят материальное воплощение древние мифы о Големе (искусственном человеке), кентаврах, химерах, гомункулах, инкубах и т. п. Возможен ли обратный ход? А именно, возможно ли перенесение косного в духовное? Можно ли создать искусственную душу? Может показаться, что этим умертвляется самый смысл души. Однако точно этим же оживляется и одушевляется смысл косной материи! Разумеется, такое превращение зависит от того, что именно мы понимаем под материей и душой. Здесь я предлагаю два пути, две философии. Вначале будем понимать под искусственной психикой не-естественные свойства и способности психики естественной. Для создания искусственной психики, как и для создания известного «искусственного интеллекта», может быть использована ИТ, создающая виртуальную 3D-реальность. В таком виртуальном мире естественная психика будет вести себя неестественно за счёт ломки обыденных стереотипов поведения. Это наблюдаем на поведении зрителей во время просмотра 3D-фильмов. Люди возбуждены и реагируют самым неожиданным образом. Далее можно понимать под искусственной психикой не-естественные качества естественной материи. Обычно компьютер использует именно естественные свойства материи, — а именно ее электромагнитные свойства и закономерности, структурированные особым способом. Но нельзя ли особым же способом структурировать человека и/или его компьютер так, чтобы эта его (их) естественная материя вела себя как

искусственная психика? Ключевое слово здесь «поведение». Итак, искусственная психика в этом втором смысле есть неестественное поведение роботизированной реальности. То есть, роботы, материализующие свои компьютерные программы, делают их тем же самым, чем для человека служит его психика. Функция компьютерной программы повторяет функцию человеческой психики, то есть упорядочивает поведение робота.

7. Компьютер как техно-храм. Персональный компьютер отличается от зеркала тем, что может вносить в отражаемое в нём свои коррективы. Если обычная икона воздействует на молящегося духовно-энергетически, то компьютер, особенно планшет воздействует на пользователя информационно-энергетически. Это делает компьютер своего рода техно-храмом человека. Он может там поклоняться как обычному, точнее, традиционному Богу сверхъестественной реальности. А может, поклоняться личному божеству реальности виртуальной. Планшет уже сейчас стал своего рода религиозным идолом. Не секрет, что ИТ могут демонизировать жизнь и психику. Для того чтобы нейтрализовать этот демонизм, необходимо пробудить в компьютерах их позитивную, психически наведенную людьми энергию. А для этого использовать возможности перечисленных здесь креативных приложений компьютеров. Таким образом, негативные последствия компьютеров нейтрализуются с помощью самих компьютеров. Тем самым обыденная компьютерная реальность превращается в креасферу, обладающую гомеостазисом (способностью корректировки).

8. Индукционный планшет. Он основан на идее индуктирования информации посредством взаимодействия нескольких компьютеров. Это похоже на музицирование оркестром. Отдельные инструменты могут создать музыку, не связанную между собой, но когда они играют вместе, создаётся нечто новое — коллективное звучание нескольких музыкальных партий. Я называю этот эффект не симфоническим или синергетическим, или спонтанным, или эмерджентным, но исключительно индуктивным, чтобы выделить новое качество, а именно полевое *наведение* знаков одного компьютера на смыслы связанного с ним такого же компьютера. Это похоже на поведение магнитной стрелки возле проводника с током. Происходит индуктивное взаимодействие стрелки и магнитного поля проводника.

9. Компьютерный метемпсихоз. Как вы заметили, я часто использую в этой статье ссылки на древние мифы. Метемпсихоз или вера

в переселение душ — один из таких осевых мифов человечества, особенно распространённый на Востоке, но существовавший и в Древней Греции, и в Древнем Египте. Великая религия индийцев убедительно доказывает реальность метемпсихоза, хотя это, в большей мере, вопрос веры. Под компьютерным метемпсихозом я понимаю метемпсихоз при помощи компьютеров и компьютерных сетей. Даже простая процедура сохранения информации на компьютере может быть проинтерпретировано как своего рода «переселение души» текста из одного его носителя на другой. Это вовсе не механический и не формальный, хотя и формализуемый, процесс. И он далеко не банален, ведь некие физические законы Природы именно таковы, что они допускают и даже предполагают такую трансляцию информации. Но является ли переселение души только перемещением закодированной информации? Опять же важно как мы интерпретируем такого перемещение, на основе какой философии и религии. Отсюда ключевой вопрос о том, что понимать под душой и каков ее смысл. Но для многих пользователей их личная душа как раз и являет их личный компьютер в качестве своего аватара. Очевидно, уже эта субъективная и психологическая составляющая компьютеринга заставляет задуматься о том, насколько глубоко переплетение психики и информации участвует в их последующей судьбе и, в частности, сохранении.

10. Средовой компьютер: чтение без письма. Люди давно мечтали читать мысли на расстоянии и без помощи знаков. Проблема передачи мысли без языка — давняя задача, какую решали, как правило, с помощью экстрасенсов. Между тем, возможности ИТ позволяют решать ее вполне научно. Для этого необходимо создать компьютер в виде особой замкнутой информационной среды, то есть помещения или ячейки, или капсулы, снабжённой камерами наблюдения, информация с которых поступает на пульт управления таким объёмным компьютером. Идея чтения без письма в том, что ощущения от нахождения в такой информационной комнате могут быть зафиксированы как косвенные следы мыслей находящегося в ней, а значит, восстановлены и проинтерпретированы посторонним человеком. Кроме того, для тех же целей можно использовать идею *информационного или компьютерного театра*, несколько схожего с театром тотальным, когда люди внутри информационной комнаты что-то изображают и играют, а люди вне ее пытаются угадать увиденное на мониторах. Можно использовать и информационную комнату и в виде кукольного театра, в котором роль кукол играют находящиеся внутри него люди. Только вместо нитей кукловодом ими

управляют компьютеры режиссёра. Это так называемый *компьютерный кукольный театр*. Или, иначе, театр компьютерных кукол.

11. Компьютерная имитация и сублимация вдохновения. Как бы ни определять вдохновение, оно есть цель, с которой открываются все иные цели. Оно есть некое начало, но каждому творцу хотелось бы подольше его задержать, подольше находиться в нём, в этом самом вдохновляющем начале. Магия компьютера и собственно ИТ в том и состоит, что они, как Иное человека, позволяют ему не чувствовать себя один на один со своим вдохновением, а в некоторых случаях даже заменяют его. Его внешняя черта это некая оторопь, выход из обыденной реальности. Компьютер будто магическое зеркало позволяет нам продлить свою оторопь, как бы удлинняя наш взгляд внутрь самих себя и внутрь бездны мироздания. И тогда компьютер видится и как окно в эту выводящую и никуда не приводящую реальность, и как способ зависания в ней.

Компьютер это вполне достаточный способ достигать изменённых состояний, своего рода наркотик, равновеликий с естественным, каким и есть вдохновение. Пусть он создаёт лишь иллюзию вдохновения, пусть то, что мы видим, так ничтожно и банально. Но, по крайней мере, компьютер, пусть и примитивно, неуклюже, закрывает «дырку в сердце», каковая может оказаться и жилищем червя, и злой любовью, но и самым высоким откровением. Когда плачешь, материал и цвет платка, утирающего слёзы, важны меньше всего. Конечно, сперва компьютерная реальность имитирует вдохновение, но когда оно неважно по каким причинам достигнуто, компьютер помогает его продлить — и как верный и заботливый слуга следует за самыми тонкими нашими интуициями и желаниями. Безусловно, это своего рода интеллектуальное желание, интеллектуальное вожделение, и тогда компьютер становится «умным любовником». Но эта фрейдистская модель лишь скрывает истинный способ вдохновлять себя и, в частности, делать это с помощью компьютера. Пусть компьютер здесь лишь инструмент, лишь повод, среда. Но и травинки достаточно, чтобы разбудить слона, если щекотать его хобот, самую чувствительную часть. Человек завораживает мир, компьютер завораживает человека. Вот эта двойная ворожба и может стать способом поиска нового вдохновения. Но не будет ли состояние, внешне схожее с вдохновением и достигнутое таким искусственным путём, хотя и вдохновением, но — искусственным? Для нас это уже не будет иметь значения, ведь неважно, как мы взобрались на вершину — пешком или на вертолёте. Главное, что мы уже — там.

12. Компьютер как абсолютный Эдип. Великий математик, один из создателей компьютера как вычислительной машины, Норберт Винер признался однажды, что в работе над ним его вдохновлял древнееврейский миф о Големе, разумном существе, созданном Творцом из глины и слюны. Я же считаю, что компьютер как экзистенциальная проблема познания в условиях невозможность знать более точно выражает древнегреческий миф об Эдипе. Компьютер выглядит как совершенно невинное существо, наделённое его создателями искусственным разумом, способным лишь задавать вопросы и ждать указаний, чтобы решать не свои, а чужие задачи. Компьютер это идеальный Эдип, абсолютный Эдип, чистый Эдип. Он повергнут в ситуацию случайных событий, смысл которых ему изначально неизвестен, но какие коренным образом меняют его личную судьбу. Суть не в том, что Эдип живой или неживой, одушевлённый или неодушевлённый, а в том, что он брошен на произвол чужих ему сил судьбы, фатума, от которой он может ждать не справедливости и любви, но всего лишь скудного знания, более того и точнее даже, жалкой и быстро исчезающей информации. Вот что на весах компьютера — судьба Эдипа и случайно стёртый в результате компьютерного сбоя файл с шедевральным текстом.

13. Радиоактивный компьютер в качестве генератора внутренней реальности. Человечество последовательно научилось использовать в своих практических целях силы природы — сперва гравитационную, потом электромагнитную, а после и ядерную, и слабые взаимодействия. Логично, что если традиционные компьютеры используют в своей работе принцип электромагнитных сил, то можно для тех же целей использовать, в принципе, и сильные и слабые силы. В частности такой вид излучения как радиацию (распад радиоактивных элементов). Известно, что в обычной реальности всегда существует некий радиоактивный фон, какой называют «естественным». Моя идея заключается в том, чтобы использовать такой радиоактивный фон, абсолютно не опасный для людей, в качестве энергии радиоактивного компьютера. После того, как на основе обычного детектора естественного радиоактивного фона создать устройство с управляемой радиоактивной засветкой участков второй детекторной пластины, защищённой от внешней радиации, можно электрические сигналы с неё кодировать по типу традиционного компьютера. Но можно использовать и другой принцип, *топологической интерпретации*, когда информация с компьютера сохраняется непосредственно на детекторе, на который действует естественное ра-

диоактивное излучение почти постоянного значения со случайными флуктуациями своей величины, благодаря которому записанная на нём информация будет спонтанным образом слегка повреждена. За счёт этого «порченный текст» может быть проинтерпретирован несколько, а, возможно, и прямо противоположно. Так, взяв в соавторы самую природу, автор текста будет двигаться вглубь своего оригинального замысла, используя программирование не посредством жёстких алгоритмов, подчиняющихся строгим логическим законам, а программирование намёков, аналогий, метафор, сходств, различий, параллелей, напоминаний и т. п. Такое программирование я называю *топологическим*, поскольку в нём интерпретация основана не на презумпции сплошного текста, но на его фактических фрагментах, топосах, локусах и лакунах. Можно найти в этом подобие с песочными картинками, созданными засыпанным между двумя прозрачными стёклами песком, который по мере осыпания создаёт неожиданные и неповторимые пейзажи. Перевернув ее, можно продолжить такую песочную живопись. Здесь используется постоянство силы земного тяготения. В моём случае ту же роль играет естественный радиоактивный фон. Если вспомнить аксиому неориторики о структуре интертекстуальной реальности (текст — интерпретанта — интертекст), то мы поймём, как радиоактивный компьютер вводит нас во внутреннюю реальность. Достаточно вспомнить упомянутое выше топологическое программирование как интуитивное программирование или программирование намёками. А это и есть вход во внутреннюю (не просто психическую) реальность.

14. Темно-энергийный планшет. Существует науко-философская модель, в которой вся наша Вселенная представляется в виде чудовищно громадного супер-компьютера. Более реально представлять в схожей неметафорической модели в виде компьютера скопления галактик, поскольку уже на этих масштабах проявляется действие сил тёмной энергии и тёмной материи, одновременное действие которых удерживают галактики от разбегаания. Однако и специально модифицированный планшет может стать индикатором тех же галактических процессов, как обычные солнечные часы фиксируют суточное движение Земли и солнца. Для этого с помощью специальной компьютерной программы планшет подключается к станциям слежения за астрономическом спутником, ловящим электромагнитное излучение далёких звёзд. Такие программы уже работают в проекте поиска внеземных цивилизаций (SETI). Моя идея в том, чтобы синхронизовать течение обыденной жизни человека

с галактическим временем подобно тому, как солнечные или механические (или электронные) часы согласуют деятельность и поведение людей с движением планет солнечной системы через чередование светлой и тёмной частей суток. Это позволит использовать буквальный физический механизм вращения галактик в качестве небуквального, метафорического смысла работы планшета — точно так же, как движение тени в солнечных часах интерпретируются нами как ход часов, показывающих наше земное время. Различие же во временных масштабах движения галактик и хода человеческой жизни легко преодолевается с помощью специальной компьютерной программы сжатия временных отрезков, которое передаёт лишь относительное и пропорциональное течение двух указанных времён. Иначе говоря, человеческая жизнь калибруется с помощью масштаба реального галактического движения. Но не отвлечённо и схематически, как на временной диаграмме, а в режиме реального человеческого времени, на которое накладывается в ретроспективе время галактическое.

Заключение. Повсеместное использование в реальной жизни всех перечисленных ИТ-приложений позволит в корне изменить ее и создать глобальное общество, наследующее высокие религиозные и гуманистические идеалы. Такая техносоциальная «евгеника» станет мощной альтернативой философии трансгуманизма, поскольку абсолютно *не* планирует, как она, создать некое новое человекоподобное существо по имени «постчеловек», рассчитанное по законам компьютерсайнс и биоинженерии, и предполагающее нечто похожее на постреальность. Напротив, предложенные креативные ИТ нацелены сохранить традиционное человеческое в человеке, чтобы, в отличие от идеологии постчеловека, каковой есть всего лишь один — и далеко не лучший! — вариант и подвид «человека самого по себе, как такового», с помощью ИТ показать *всю* его возможную панораму ему самому. И сыграть все дни человеческие в *одной* компьютерной пьесе.