

Кто я — крот или змея?

Направление производства знания

Йоэль РЕГЕВ

Центр практической философии «Стасис» Европейского университета в Санкт-Петербурге (ЕУСПб), Россия,
yoel.regev@gmail.com.

АЛЕК ПЕТУК

Коинсидентальный институт, Москва, Россия,
alekpetuk@gmail.com.

Ключевые слова: коинсидентальный проект эстетики; исчисление сред; расширенный семинар; «К-фитнес»; производство знания; сенсорно-моторность; эпистемическая вещь.

Статья посвящена вопросу о «коинсидентальном повороте» в современном искусстве — коренному изменению модуса функционирования произведения искусства. Основываясь на онто-экономическом повороте, осуществляемом материалистической диалектикой совпадения, утверждающей удержание-вместе-разделенного как субстанцию, коинсидентальный поворот позволяет освободить искусство из «резервации эстетического» и сделать его распространяющейся на все области жизни техникой прояснения и трансформации реального. Статья размещает «коинсидентальный поворот» в контексте истории искусства последних десятилетий. Теоретические разделы статьи обрисовывают главные положения коинсиденталь-

ной теории в их отношении к проблемам искусства.

Практические разделы посвящены описанию конкретных видов деятельности, появившихся в последние годы и являющихся первыми опытами конструирования «машин прояснения», основанных на способах исчисления, становящихся возможными благодаря коинсидентальной теории. Они описываются на анализ реальных опытных данных модерации расширенных семинаров «К-фитнес» и «Дверь открывается не с этой стороны» советом Коинсидентального института. Форма изложения совпадает с основной метафизической формулой коинсидентальной онтологии: $2/4$ (два делится на четыре). Разделы теоретика и практика раскалываются на комментарии к-философа и к-инженера.

Или открывается дверь: из ограждения выходишь вовне, погружаешься в это явление, активно действуешь в нем и переживаешь эту пульсацию во всей ее полноте. Меняющиеся в этом процессе градации тона и частоты звуков обвивают человека, вихреобразно возносятся и, внезапно обессилев, вяло опадают. Движения точно так же обвиваются вокруг человека — игра горизонтальных, вертикальных штрихов и линий, устремленных в движении в различных направлениях, сгущающихся и распадающихся цветовых пятен, звучащих то высоко, то низко.

Произведение искусства отражается на поверхности сознания. Оно лежит «по ту сторону» и с утратой влечения [к нему] бесследно исчезает с поверхности. И здесь тоже есть некое прозрачное, но прочное и твердое стекло, которое делает невозможной непосредственную внутреннюю связь. И здесь существует возможность войти в произведение, действовать в нем активно и переживать его пульсацию во всей ее полноте.

Василий Кандинский. Точка и линия на плоскости (1923)

Введение теоретика

РАЗВИТИЕ коинцидентальной философии в последние годы активно ведется в области практики. Именно в этом поле начиная с 2019 года наблюдаются существенные сдвиги, появляются конкретные объекты, инструменты и тренажеры. В свою очередь, вокруг них образуются группы людей, стремящихся сделать коинцидентальную философию основой своих жизненных стратегий. Существующим онто-экономическим порядком эта деятельность рассматривается как относящаяся к сфере современного искусства. Однако эта территориализация нуждается в прояснении. Прежде всего, почему основным носителем коинцидентальных практик в последние годы является именно современный художник? И все ли еще речь идет об искусстве? Действительно ли тот, кого мы называем современным художником исходя из диктуемого здравым смыслом расклада существующего

Авторы благодарят за помощь в написании этой статьи Наташу Берновик, Вячеслава Данилова, Леру Конончук, Катю Смолянскую, Артема Морозова, Арсения Жилиева, Анатолия Осмоловского, Бориса Ключникова.

и несуществующего, продолжает таковым оставаться? Возможно, эта маска уже обветшала, и те практики, о которых пойдет здесь речь, свидетельствуют о том, что за привычным образом художника проглядывает совсем другое лицо — лицо человека прояснения, инженера совпадений и модератора знаков.



Кадр из м/ф «Маугли», серия «Похищение».
Режиссер Роман Давыдов. «Союзмультфильм», 1968.

Начнем, однако, с первого вопроса. Современный художник оказался тем плацдармом в существующей реальности (реальности проектно-ориентированного града и неолиберального общества резонанса), опираясь на который коинцидентальная философия осуществляет свою экспансию. И это, конечно, совсем не случайно. Несмотря на тотальность своего господства, и именно для поддержания этой тотальности, Имманентное Невозможное¹ всегда выделяло некоторое место для удерживания-вместе-разделенного — того первоэксплуатируемого, благодаря изъятию реальности у которого Имманентное Невозможное и получало свою способность властвовать. Это прирученное и одомашненное удерживание-вместе-разделенного служило своего рода буфером, зоной для выпуска пара и одновременно ширмой, гарантирующей, что совпаде-

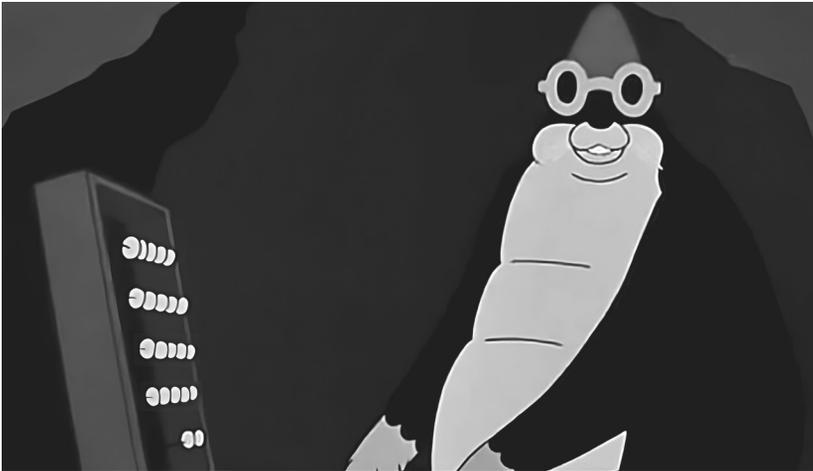
1. Об онто-экономической структуре Имманентного Невозможного и его статусе см.: *Регев И.* Коинцидентология: краткий трактат о методе. СПб.: demarche, 2015. С. 24–26. О статусе современного искусства в этой связи см.: *Он же.* Невозможное и совпадение: о революционной ситуации в философии. Пермь: Гиле Пресс, 2016. С. 134–140.

ние будет оставаться в подчиненном положении и фигурировать исключительно как специфический случай данности неданного.

Однако ее двойственность внутри самой области эстетического никогда не переставала ощущаться. Именно поэтому, практически одновременно с ее появлением, появляется также и вопрос о «преодолении границ эстетического»².

Современное искусство с самого начала существует в режиме «пороха в Китае». Его всегда сопровождает ощущение половинчатости: то, что используется для увеселительных фейерверков, на самом деле может быть применено для того, чтобы прокладывать дороги и разрушать крепостные стены.

Попытки подобного освобождения, выхода искусства за пределы выделенного для него пространства, распространения его на все сферы реальности, предпринимались неоднократно. Однако они всегда как будто наталкивались на невидимую стену. Этот факт обескураживает и зачастую заставляет опустить руки. Мы как будто имеем дело с заранее проигранной партией: уход из музея, внедрение искусства в жизнь — все это романтизм, модернизм, авангард, мы все это слишком хорошо уже знаем. И главное, знаем, что из этого ничего не выходит.



Кадр из м/ф «Дюймовочка».
Режиссер Леонид Амальрик. «Союзмультфильм», 1964.

2. Историю учреждения эстетического режима существования искусства как области «данности неданного» и вопроса о ее преодолении в самом ясном виде излагает Джорджо Агамбен в работе «Человек без содержания» (М.: НЛО, 2018).

Однако игра здесь (как и во многих других сферах) оказывается заранее проигранной только потому, что мы с самого начала соглашаемся играть по правилам противника. Предшествующие попытки выхода за пределы эстетического продолжали разворачиваться в условиях господства Имманентного Невозможного. А поскольку Имманентное Невозможное и есть подлинное основание эстетического, эти попытки оставались в его границах. Преодоление же их вполне возможно. Но для него необходим онто-экономический поворот, подрывающий власть Имманентного Невозможного и изымающий у него реальность для того, чтобы вернуть ее совпадению, у которого изначально эта реальность была отнята и отчуждена. Именно такой поворот осуществляется коинцидентальной теорией — материалистической диалектикой совпадения. И именно тот факт, что те попытки, о которых пойдет речь далее, опираются на эту онтологическую базу, дает им возможность победить и преуспеть там, где терпели поражение предшественники.

Анализ и описание новых коинцидентальных практик помогут конкретизировать эти тезисы. Однако прежде всего следует хотя бы в общих чертах прояснить и их общетеоретическое содержание. В области эстетического мы постоянно сталкиваемся со своего рода шулерской подменой. Нам дают доступ к совпадению, к особому рода «правильности без правильности», нас манят ею. Но лишь для того, чтобы, когда мы поддадимся этому зову, поставить нас перед фактом: вы можете получить то, чего вы хотите, только как данность неданного, только как то, чего нет, что всегда ускользает и дано именно как ускользающее. Или так, или никак. Не хотите — оставайтесь без совпадения, никто вас не принуждает. Фигуры гения, мастера, да и в конечном итоге художника стоят на страже этой разводки (впрочем, в какой-то степени их оправдывает то, что их и самих разводят).

Суть искусства — это разворачивание «необходимости без необходимости», которая тем не менее тут же превращается в данность неданного, вся суть которой — представить нам нечто ускользающее и удержать его именно в ускользании. От Иммануила Канта до Мартина Хайдеггера и Квентина Мейясу эта базисная модель остается без изменений³. Агамбен в своем «Человеке без содержания» с замечательной ясностью описывает эту ис-

3. Подробнее об этом, в особенности в связи с книгой Мейясу о Стефане Малларме (*Мейясу К. Число и сирена. Чтение «Броска костей» Малларме / Пер. с фр. К. Саркисова, С. Лосевой. М.: Носорог, 2018*), см.: *Регев Й. Невозможное и совпадение. С. 94–112.*

торию эстетического как историю данности неданного, но лишь затем, чтобы, сведя все к проблеме воли, предложить альтернативную модель ритма, которая все еще продолжает функционировать в рамках все той же онтологии Имманентного Невозможного. И поэтому не может не оказаться в том же тупике⁴.

Для того же, чтобы преодолеть эти границы, следует осуществить очень простую, но и одновременно очень сложную вещь — развернуть поле удерживания-вместе-разделенного как поле самостоятельного знания. Это просто, поскольку те базисные категории, в которых разворачивается это знание, такие как минимальное проникновение и максимальное прилегание, нам близки и интуитивно понятны. Но это одновременно и сложно, поскольку бесконечная мишура Имманентного Невозможного, в которой мы запутываемся, не дает нам серьезно отнестись к этому близкому и понятному, вытесняя его в разряд курьезного, детского и наивного.

Коинцидентальная философия утверждает реальность удерживания-вместе-разделенного и выявляет противостояние минимального проникновения и максимального прилегания как основной конфликт, позволяющий развернуть знание о совпадении. Следующим же шагом коинцидентальной теории является разработка исчисления сред — базисного алфавита, основанного на четверичном жестовом коде, делающего возможным анализ конкретных ситуаций. Именно этот второй шаг коинцидентальной философии на пути к конкретизации, осуществляемый в теории «радикального ти-джеинга»⁵, и стал непосредственным толчком к появлению тех практик, о которых пойдет речь в дальнейшем.

Доклады практика

Мы рассмотрим здесь два расширенных семинара: «К-фитнес» и «Дверь открывается не с этой стороны». С 2021 и 2022 годов соответственно они проходят раз в полгода и отсчитываются сезонами. На семинары может попасть любой желающий, участие в них бесплатное.

Оба семинара, на первый взгляд, функционируют как объекты современного искусства, с учетом их сложной структуры взаимодействия — как внутри семинара (между модератором, приглашенными лекторами, участниками, работниками

4. Агамбен Д. Указ. соч.

5. Регев Й. Радикальный ти-джеинг. Пермь: Гиле Пресс, 2021.

институций, принимающими семинар), так и вовне (итог каждого из семинаров — открытое итоговое событие, предполагающее наличие зрителей)⁶. Оба семинара связаны с коинсидентальными теорией и практикой: «К-фитнес» — в эксплицитном виде, «Дверь» — в имплицитном.

«К-фитнес»

«К-фитнес» не был придуман художником или кем-то еще. С годами практики становится все яснее, что хорошая работа искусства не придумывается, творческая составляющая в ней сводится к необходимому минимуму. Семинар, скорее, самоорганизовался. Мы оглянулись назад и поняли, что в нашем арсенале появился «новый» (в кавычках, потому что, скорее, мы его *припомнили*) инструмент, который можно перезапустить для производства знания, ориентированного на тех, кому это необходимо.

Случилось это так: в 2020 году, после того как прошла первая волна COVID-19, мы закончили и показали первую публичную работу Коинсидентального института⁷ — «Введение в исчисление сред»⁸. Она, по предложению⁹ художника Анатолия Осмоловского, была осуществлена в рамках второй Триеннале российского искусства. Основной практической задачей этой работы была верификация инструментария исчисления сред.

Комментарий к-философа

«Введение в исчисление сред» представляет собой важный шаг на пути к осуществлению фундаментальной задачи — разработке математизированного и формального описания ситуаций

6. В качестве примера такого итогового показа см.: Петук А. Итоговый показ по результатам второго сезона «К-фитнес» // YouTube. 19.05.2022. URL: <https://youtu.be/7oSqipSx2Do>.
7. Коинсидентальный институт — трансдисциплинарный исследовательский коллектив, занимающийся координацией теоретических и практических усилий групп, работающих с совпадениями. Основан в 2020 году философом Йоэлем Регевым, художником Алемом Петуком и архитектором Юрой Плоховым. В 2022 году к команде присоединилась дизайнерка Катя Смолянская.
8. См.: GARAGEMCA. Онлайн-показ художественной работы Коинсидентального института и группы БКБ // YouTube. 27.12.2020. URL: <https://youtu.be/vaTt-YGMmKI>.
9. Кураторы «Триеннале-2020» Валентин Дьяконов и Анастасия Митюшина отказались от экспертной позиции и делегировали выбор участников художникам «Триеннале-2017». URL: <https://triennial.garagemca.org/ru/exhibition>.

и возникающих в них конфликтов. Четверичный жестовый код, основанный на аналитике удерживания-вместе-разделенного, в качестве следующего шага позволяет создать знаковые цепочки, характеризующие базисные ситуации, определяющие нашу реальность. Здесь-то и появляется та «сложная простота», о которой шла речь выше. Наша ситуация и ее конфликт определяются не сверхсложными формулами и выкладками, а простыми и доступными всякому категориями, такими как «упругость», «ухабистость», «скольжение». «Исчисление сред» — это создание новой математики, позволяющей вывести эти базисные состояния из аутичной и стыдно-детской замкнутости, сделать их общедоступным объектом обсуждения и манипулирования. Однако эта математика не может быть действенной без машин, работа которых на ней основана.

Первой такой машиной, разработанной коинцидентальными инженерами, постепенно переставшими осознавать себя художниками, оказался «Телесный синтезатор», состоящий из двух осей и четырех перформеров. Их поступательные движения на четыре счета были призваны описать каждый конкретный тип касания, чтобы изобразить материальные среды, как чистые, так и смешанные: пушистость, твердость, разрыв, скольжение и другие.



Телесный синтезатор в работе художницы Натальи Драчинской «Оседлость/номадичность». Второй сезон семинара «К-фитнес». Москва, ММОМА, 2022. Фото: Павел Подурский.

Источник: Предоставлено Коинцидентальным институтом.

Эта работа была реализована в коллаборации с перформанс-группой «БКБ». Чтобы подготовка этой работы не коллапсировала в чисто эстетическую плоскость, не стала для перформеров просто хореографией или абстрактной последовательностью шагов, репетиции «Телесного синтезатора» проводились как семинары. Модератор рассказывал об основах коинцидентальной онтологии, базовых понятиях материалистической диалектики и исчисления сред. Такой подход помог перформерам действовать не как танцорам, а именно как владеющим определенным инструментарием инженерам. При этом они предлагали совету проекта правки и дополнения (касающиеся базовых движений) с точки зрения физики своих тел и метафизики коинцидентального кода; придумывали новые материальные среды, участвовали в дебатах о минимальности шага и жеста, строгости и прагматике движения.

После премьеры этой работы сотрудники института поняли, что «Телесный синтезатор» является готовым дистрибутивом и инструментом как для проведения трансдисциплинарных семинаров, так и для прояснения собственных вопросов тех, кто освоил базовый принцип его работы.

«Дверь открывается не с этой стороны»

Семинар «Дверь открывается не с этой стороны» посвящен компьютерным играм и тому знанию, которое содержится в их нарративах, лоре¹⁰ и механиках, хранящихся существующими вокруг них сообществами. Так же, как и в «К-фитнесе», каждому участнику курса предлагается своеобразный мультитрек из теории и практики, который способствует подготовке итоговой работы — перформанса/доклада/текста. Причем выбор точек присутствия или касания семинара остается за каждым из участников — в той степени, в которой он считает необходимым.

Первые два сезона семинара были посвящены компьютерной игре *Dark Souls*. Эта экшен-РПГ¹¹ связана с подбором верного

10. Лор — это фоновая информация о мире игры, его истории, культуре, традициях и других деталях. Все, что рассказывается о выдуманной вселенной, но не относится к непосредственному сюжету: от физики или принципов действия магии до исторических событий, отголоски которых косвенно влияют на сюжет.

11. Экшен-РПГ (*Action role-playing game, Action-RPG*) — поджанр компьютерных игр, в котором объединяются ключевые элементы жанров экшен и ролевых игр.

го жеста в каждой конкретной ситуации, развитием навыка игры и повторением. Раз за разом игроку требуется проходить одни и те же места, чтобы подобрать для ситуации необходимую средству разрешения.



Первый сезон «Дверь открывается не с этой стороны». Москва, 2022.

Фото: Михаил Гребенщиков.

Источник: Музей современного искусства «Гараж».

Крот против змеи

В тексте «*Post scriptum* к обществам контроля»¹² Жиль Делёз раскрывает два модуса существования социума: в качестве дисциплинарного общества (модульное) и общества контроля (модуляция). Это различие удобно применить для понимания и разделения модернистского произведения и современного искусства.

Сам Делёз в тексте приводит такие примеры, они весьма наглядны.

Денежная политика: золотая монета (модернизм, модульное), биржевой валютный курс (современность, модуляция).

Производство: завод (модернизм), корпорация (современность).

И самый простой пример Делёза — это крот, который меняет свои модульные пространства-норы под землей, и змея, кото-

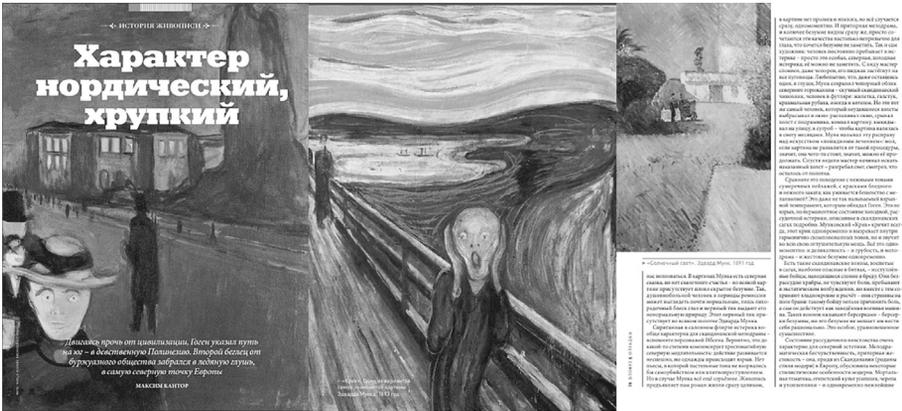
12. Делёз Ж. Переговоры / Пер. с фр. В.Ю.Быстрова. СПб.: Наука, 2004. С. 226–233.

рая своим телом воплощает волновой модус и одновременно может находиться на ветке дерева, на поверхности земли, в земле и воздухе.

Комментарий к-инженера *Эмансипаторный опыт крота*

Мой изначальный интерес к современному искусству связан с модернистской живописью. Местом встречи с картинами Сезанна, Ван Гога, Пикассо и других для меня были глянце-вые журналы, такие как «Караван историй», «Биография», *Story*. Во всех этих изданиях искусству модернизма отводилось особое место. Журналы располагались на стойках, находясь недалеко от касс в сетевых магазинах ритейлеров. Я просматривал их, стоя в очереди, с корзиной продуктов, после работы.

Опыт модернистской живописи для меня был связан во многом с буржуазной самоэмансипацией. В начале 2010-х годов я работал менеджером в крупной корпорации и каждый день чувствовал то, что в марксистской традиции называется отчуждением труда, думал о смене места работы. Модернистская картина, как рыночный продукт, не несет отчуждения для своего автора. Он целиком и полностью участвует в ее создании, ее эстетизис автономен и самоупакован.



Скриншоты страниц из номера журнала *STORY#04_16*.
Источник: Архив журнала *STORY* (<https://story.ru/archive/>).

Я начинал заниматься современным искусством, понимая его именно через модернистскую живопись. Со временем мои практики расширялись, я пробовал разные медиа. Удивительным было то, что внешними рынками, в том числе рынком символического капитала, зачастую оценивались не мои прямолиней-

ные живописные студии, а различные шаги в сторону, которые казались мне не работами, а просто отклонением от генеральной линии производства, за которой мне мерещилось мое освобождение.

Модернистская картина, в терминах Делёза, располагается в области модульного. Само это знание, произведенное в ходе аутичных студий живописца, остается в резервации и не может быть перенаправлено на общественное благо. Его итог в лучшем случае — появление на рынке искусства¹³.

Стримы

Во втором сезоне семинара «Дверь открывается не с этой стороны» мы опробовали новый формат — *стрим*. Казалось, что он обладает большим потенциалом. Кроме того, такие практики уже были реализованы Музеем «Гараж» в серии *Let's play*, где художники, кураторы, философы и искусствоведы получали игровой опыт и комментировали его.

Режим стрима является неплохой моделью произведения искусства в контексте его функционирования в публичном поле. Эта модель может быть раскрыта как встреча с конкретным внешним феноменом или знаком, и реакция на него происходит в прямом эфире. Так можно описать одну из центральных работ XX века — «Фонтан»¹⁴ Марселя Дюшана. Помещенный в художественный контекст и будучи при этом неконвенциональным объектом (по-простому неискусством), он порождает цепочки споров, комментариев и интерпретаций. Стрим сгущает этот формат — «объект/комментарий» — и переводит его в непосредственное действие прямого эфира: ведущий встречает феномен и сразу же его комментирует.

13. Ниже по тексту будет дано определение эпистемической вещи, а в выводе к данному тексту будет показано, что таковой может считаться любое произведение как с позиции крота, так и с позиции змеи. Данный комментарий к-инженера заканчивается радикальной левой критикой и перекосом в позицию змеи.

14. «Фонтан» — наиболее известный реди-мейд Марселя Дюшана, представляющий собой писсуар с подписью *R. Mutt* (Р. Дурак). Это произведение было предложено им для выставки «Общества независимых художников». Работа Дюшана не была официально отклонена комитетом из-за правила, по которому произведения тех, кто заплатил взнос, должны были быть приняты; однако писсуар не был выставлен для широкой аудитории. «Фонтан» был принят институтом искусства значительно позже, в 1950–1960-е годы.

В рамках публичной программы семинара в формате стрима состоялась совместная лекция с художником Анатолием Осмоловским «Бесы в современном искусстве 1990-х. Битва с Арториасом Путником Бездны»¹⁵, которая удерживала-вместе форматы лекции и стрима игры в *Dark Souls*. Осмоловский начал свое выступление с критики молодого поколения художников, которые вместо того, чтобы заниматься искусством, играют в компьютерные игры. Эта критика противопоставляет произведение искусства и массовую культуру в рамках «Культурной индустрии» Теодора Адорно и Макса Хоркхаймера, где произведение искусства претендует на подлинность, а массовая культура связывается с чем-то профанным и малозначительным, отвлекающим субъекта от дел. «Эстетическая теория» Адорно была важна для построения художественной программы Осмоловского в начале 2010-х годов.



Расширенная лекция-стрим «Бесы в современном искусстве 1990-х. Битва с Арториасом Путником Бездны». Музей современного искусства «Гараж», Москва, 2023.

Фото: Катя Смолянская.

Источник: Предоставлено Коинцидентальным институтом.

В контексте этой публикации можно описать ситуацию, о которой идет речь, как восстание крота против змеи. Причем это строгий крот, который отчетливо понимает, в какой норке у него хранится искусство, а в какой — профанные бытовые приборы и вещи.

15. Петук А. Бесы в современном искусстве 1990-х. Битва с Арториасом Путником Бездны // YouTube. 09.04.2023. URL: <https://youtu.be/6FyCX5n2tJg>.

Динамические цепочки

Стоит обратиться к рассмотрению и другого фланга искусства, описываемого в русле постконцептуальной теории Питера Осборна¹⁶. Здесь наиболее близкое определение произведения искусства дает французский художник Пьер Юиг в 2000-х: *динамическая цепочка, проходящая через различные форматы*¹⁷. Это довольно абстрактное понимание, но тем не менее оно дает общее представление о том, с чем мы имеем дело. В каком-то смысле оно противостоит твердому модернистскому пониманию искусства, раскрывая этот феномен как череду встреч, касаний и интенсивностей и/или телесенный¹⁸ опыт змеи.

В своем описании черт постконцептуального искусства Осборн указывает на его дистрибутивный характер, что подразумевает определенную упаковку идей, перцептов, механизмов и форм, входящих в произведение.

Комментарий к-инженера

Через это динамическое определение искусства я могу описать свой подростковый опыт встречи с компьютерными играми. В то время я ходил на занятия бальными танцами, хотя предпочел бы заниматься карате. Но по-настоящему меня интересовали сначала видеоигры¹⁹, а затем и компьютерные игры. В отношении этого опыта я бы даже ввел понятие сверхзаинтересованности, потому что временами я не мог думать ни о чем другом, кроме этих странных синтезированных миров, в кото-

16. Постконцептуальное искусство — наиболее радикальная и всеобъемлющая попытка концептуализировать современное искусство исходя из ситуации 2010-х годов, предпринятая британским философом Питером Осборном. На русский язык группой энтузиастов переведен его текст «Современное искусство — это постконцептуальное искусство», см.: *Осборн П.* Современное искусство — это постконцептуальное искусство. Ч. 1 / Пер. с англ. Е. Тараненки и А. Дружаева // Spectate. 07.08.2019. URL: <https://spectate.ru/postcon1/>.
17. *Baker G.* An Interview with Pierre Huyghe // October. 2001. Vol. 110. P. 80–106.
18. Телеснение (*bodying*) — постоянно становящееся воплощение. Термин введен в теорию канадским философом Брайном Массуми. Подробнее см.: *Massumi B.* The Politics of Affect. Cambridge, UK: Polity Press, 2015.
19. Частью сообщества геймеров поддерживается разделение на видео- и компьютерные игры с точки зрения той платформы, на которой располагается игра: видеоигры — для консолей, компьютерные игры — для ПК. Часть исследователей и игроков предпочитает объединяющий термин — цифровые игры.

рых оживали мифы, разные варианты воображаемого будущего. Они представляли собой сгустки интенсивностей, которые навязывались и затягивали: нарративы, герои, гибриды и монстры, конвенциональные, странные и weirdy-пространства, интерфейсы, мифологии и технологии, мой телесный опыт и реакции организма.



Алек Петук, Катя Смолянская. Коллаж из скриншотов игр *Command & Conquer, Heroes of Might and Magic I* и цитаты из комментария wiki-сайта, посвященного франшизе «Герои» (2023).
Источник: Предоставлено авторами.

Когда я пишу об этом, вспоминаю то, что большинству людей и не снилось: тролля — метателя камней с Равнин из культовой *Heroes of Might and Magic I*, той самой игры, в которой можно лицезреть схватку орд Циклопов с толстыми фиолетовыми Драконами; или солдата *GDI*²⁰, задыхающегося от токсичных испарений тиберия в классической *Command & Conquer*. Все эти мгновения, кажется, теряются во времени, как... слезы в дожде... Пришло время их пересобрать.

20. Глобальный Совет Безопасности (ГСБ) (*Global Defence Initiative, GDI*) — всемирная организация, созданная на основе ООН, одна из основных фракций в тибериевой вселенной. Главной целью является поддержание мира на земле, а также борьба с основной проблемой человечества — тибериевым загрязнением.

Шутка Эда Рейнхардта, которая оказывается возможностью для синтеза

В своем эстетическом указании известный американский художник Эд Рейнхардт²¹ говорит следующее: «Скульптура — это то, на что натыкаешься, когда делаешь шаг назад, чтобы рассмотреть картину»²². Так он подтрунивает над местом скульптурного медиума в иерархии модернистских производств. И действительно, если анализировать модернистское наследие, лебединой песней которого был американский абстрактный экспрессионизм (к которому принадлежит и Рейнхардт), то львиную долю в нем составляют картины и графические листы. Скульптура занимает, как кажется, около 10 процентов, и совсем маргинальная часть принадлежит другим медиа, таким, например, как ассамбляж, перформанс, фотография.

Модернизм все еще имеет дело с модульным восприятием и искусства, и реальности, где все оказывается разделенным: вот произведение, вот зритель, вот автор. Шутка Рейнхардта переводит зрительский опыт в модус, предложенный Юигом: в динамическом пространстве белого куба, по стенам которого развешаны картины и по которому зритель передвигается, созерцая изящное в поисках эстетического опыта и наслаждения авторским стилем, скульптура выступает тем, что прерывает эти режимы буржуазного смотрения в пользу телесного ориентирования в пространстве и занятия правильной позиции внутри динамики субъектно-объектных отношений.

Таким образом, само скульптурное и его расположение внутри выставки становится набором или картой шагов, партитурой или алгоритмом движения в сторону.

В какой области производятся знания на семинарах

Очевидно, что 2020-е годы станут тем десятилетием, в котором поворот к знанию в искусстве станет видимым. И, так же как и концептуальный поворот 1960-х годов, ретроспективно

21. Эд Рейнхардт (1913–1967) — американский художник-авангардист и теоретик живописи. В разные годы был близок к конструктивизму, геометрической абстракции, американскому абстрактному экспрессионизму. Одно из направлений его работы — карикатуры, раскрывающие онтологию произведения искусства.
22. Эту цитату иногда приписывают другому абстрактному экспрессионисту — Барнету Ньюману, а порой даже Шарлю Бодлеру.

он изменит все искусство начиная с каменного века. Мы будем понимать любой объект как сжатое в себе знание. Но какого рода это знание и как оно передается другому? Далее мы попытаемся ответить на эти вопросы — как в области теории, так и в области практики.

Можно задать вопрос: в какой области производится знание на этих семинарах? Не располагается ли все это в области эстетического, подчиненной свободной воле художника, — *можно так, а можно так?*

На первых встречах семинара «Дверь открывается не с этой стороны» для нас стало неожиданностью, что не все участники знают о базовой WASD-раскладке²³ клавиатуры в современных играх и не все имели опыт движения в виртуальных пространствах или опыт компьютерной игры как таковой. Некоторое время мы потратили на то, чтобы понять, как расположиться за игровым столом, как лучше держать руки, где поставить стул, практиковали прохождения дверного проема, разбирали и другие базовые навыки, которые, казалось, присутствуют у современного человека с рождения.

Этот набор жестов, движений, взаимодействия с интерфейсом игры, способов путешествия в цифровом мире сегодня является определенным знанием, помогающим нам ориентироваться в мире, сложность которого только возрастает. Здесь стоит поспорить со словами Осмоловского, которыми он открыл расширенную лекцию-стрим:

Я посмотрел, чем занимаются молодые современные художники, и увидел, что подавляющее большинство остается в своем детском мире, который связан с игрушками, играми, яркими цветами, персонажами тех или иных фильмов. Эта тенденция, конечно, связана с желанием не иметь отношения с окружающей действительностью.

Очевидно, что компьютерная игра как объект навязывает себя современному индивиду. И если последний выбирает для себя не произведение искусства, а игру, нельзя сказать, что игра в этом сравнении является чем-то менее подлинным. Дело в отношении человека, как монады, к тому, с чем он каждый раз сталкивается. И в этом смысле тоже может помочь искусство, потому что имен-

23. См. об этом: *Пример Н.* История успеха игровой WASD-раскладки. Почему используют именно ее? // Coop-Land. 12.11.2019. URL: <https://coop-land.ru/helpguides/blogs/16407-wasd.html>.

но в нем в последние 200 лет закладывалось отношение к внешнему объекту как автономному, содержащему в себе определенный интерес. Здесь же подготавливался искомый поворот, удерживающий-вместе аутичные действия художника и понимание того, что в том, что нам навязывается, что-то есть, и надо иметь с этим дело.

Направление произведения знания

Во вступлении «Различия и повторения»²⁴ Делёз показывает, что знание — это набор не где-то записанных текстов, а набор жестов, который учитель передает своему ученику.

Движение пловца не похоже на движение волны, точнее — движения учителя плавания, которые мы воспроизводим на песке, ничто по сравнению с движениями волны, отражать которые мы учимся, лишь практически воспринимая их как знаки. Поэтому так трудно рассказать, как учатся: существует врожденная или приобретенная практическая близость со знаками, превращающая всякое обучение в нечто любовное и смертельное одновременно. Мы ничему не учимся у того, кто говорит: делай, как я. Единственными нашими учителями являются те, кто говорят «делай со мной», кто не предлагает нам воспроизводить жесты, а производит знаки ради их разнородного развития. Другими словами, нет идео-моторности, есть только сенсорно-моторность. Когда тело сопрягает свои выдающиеся точки с такими же точками волны, оно порождает не принцип повторения Одинакового, но включения Другого, различия волн и жестов, переносящее это различие в созданное таким образом пространство повторения. Учиться — значит создавать такое пространство встречи со знаками, где выдающиеся точки повторяют друг друга, где повторение формируется, в то же время маскируясь²⁵.

Именно так, из позиций Юига и Делёза, были организованы семинары. Внутри динамики цепочек каждый мог перенастроить свой трек и использовать модуляции семинара на сенсорно-моторном уровне, для себя. При этом, в отличие от бинарной ситуации ученика и инструктора, был важен взаимный раскол внутри любой возникающей по ходу работы семинара ситуации.

24. Делёз Ж. Различие и повторение / Пер. с фр. Н. Б. Маньковской. СПб.: Петрополис, 1998.

25. Там же. С. 39.

Любое знание или незнание раскалывается друг об друга, входит в противоречие, критикует друг друга из различного понимания того или иного процесса или жеста. В этом столкновении, обусловленном сосуществованием в рамках одного пространства компьютерного класса или лектория, происходит взаимное дополнение, обучение, а также возникают дискуссии.

Образовательный поворот, эпистемология поиска, эпистемическая вещь и Монумент Батая

Внутри искусства в XXI веке доступ к знанию раскрывается по-разному. С 2006 года в вокабуляр прочно входит понятие «образовательный поворот»²⁶. Этот термин в первую очередь связывают с трансформацией образовательных процессов в странах Западной Европы, которая соединила художественные проекты с образовательными программами. И хотя образовательный поворот в искусстве можно понимать по-разному, он все еще располагается в плоскости модульного соединения, когда к искусству пристегивается образовательная платформа. Здесь также уместен термин Дэвида Джослита «эпистемология поиска»²⁷ (*Epistemology of Search*), раскрывающий сетевой характер объекта современного искусства или художественной работы, который буквально может приводить к конкретному семинару, лекции и/или книге и т. д.



Кадр из фильма «Экстаз». Режиссер Гаспар Ноэ, 2018.

26. Грациано В. и др. Образовательный поворот в искусстве: Переписывая скрытый учебный план / Пер. с англ. Е. Куровой // Симпозиум. URL: https://symposium.curatorialforum.art/educational_turn.
27. Therrien T. The Epistemology of Search. An interview with David Jose-lit // A/R/P/A Journal. 2014. № 2. URL: https://arpajournal.net/wp-content/uploads/2014/11/Joselit_The-Epistemology-of-Search.pdf.



Томас Хиршхорн. Монумент Грамши (2013). Бронкс, Нью-Йорк, США.
Источник: Личный сайт художника (<http://www.thomashirschhorn.com/gramsci-monument/>).

Но более близкий к коинцидентальной позиции концепт предлагает исследовательница и куратор Лера Конончук в тексте «„Художественное исследование“: подходы к определению, критика и специфика в российском контексте»²⁸. Она использует термин «эпистемическая вещь» (который в этом значении приписывается физика Хансу-Йоргу Райнбергеру) как средство и цель процесса познания:

В методологическом смысле эпистемическая вещь — это то, с помощью чего мы узнаем нечто; в другой момент — онтологически — они сами являются тем, что мы силимся познать; в третьем случае они — эпистемологически — являются вещами, воплощающими в себе знание²⁹.

В упомянутой шутке Рейнхардта мы отталкиваемся от скульптуры, натываясь на нее, и можем превратить это в странный танец,

28. Конончук В. В. «Художественное исследование»: подходы к определению, критика и специфика в российском контексте // Международный журнал исследований культуры. 2023. № 2 (51). С. 99–114.

29. Там же. С. 105.

а можем сделать началом программы телесного ориентирования в пространстве, доступной всем.

Также работу коинсидентальных образовательных семинаров следует понимать как исправление серии монументов художника Томаса Хиршхорна. Эта работа, начатая в 1990-е годы, понимает монумент расширительно. В разных точках мира художник создает пространства в честь известных философов, куда могут приходить люди, живущие по соседству. Например, на «Документе 11» был сделан монумент, посвященный Жоржу Батаю.

В создание этих работ художник вовлекал местных жителей, в рамках этих публичных проектов часто реализовывалась образовательная программа. Недостатком этой серии является личная заинтересованность и волонтаризм художника, проектная длительность существования работы, отход от знания в пользу эстетизации усилий.

Заключение практика

Подводя итог, стоит сказать, что мы можем понимать произведение искусства и как закрытый объект, и как динамическую цепочку или как синтез этих двух крайних пониманий. А значит, мы одновременно можем быть в позиции крота, который обходит свои подземные комнаты-модули и пересчитывает зерно, а можем — в позиции змеи, которая задает вопрос о том, где находятся части ее тела, каждый раз просчитывая его модуляции. Более того, мы можем с интенцией, характерной для авангарда, пойти дальше и посмотреть на любой объект, процесс или мысль как на объект искусства или то, что каким-то образом оказалось частью нашего мира с целью расколоть нас и чему-то научить. Мы можем быть увлечены этими интенсивностями, как желающий научиться плавать смотрит на учителя по плаванию. В этих режимах, как крота, так и змеи, мы можем раскрывать любой внешний по отношению к нам объект как эпистемический. Выбор, как поступить с ним, всегда остается за нами.

Комментарий к-философа

Появление теории исчисления сред было воспринято некоторыми членами философского сообщества как заигрывание коинсидентальной теории с разного рода новыми материализмами. Ухабищность, скольжение, проваливание как будто уведят нас к мыслящим лесам, слизи, темной материи и прочим отверженным человеческой исключительностью селеньям. Однако такое восприятие ошибочно.

Теория исчисления сред менее всего стремится к тому, чтобы «воздать должное» тем или иным нечеловеческим акторам. Реальность, с которой мы имеем дело, — это всегда реальность тех или иных запросов. Таково одно из главных положений коинцидентальной теории (которая в этом отношении продолжает феноменологическую линию, берущую начало в «герменевтике повседневности» Хайдеггера и развиваемую Мерло-Понти и Альфонсо Лингисом, — линию, согласно которой изначальноным способом данности нам данного является задача, запрос или императив). Однако не менее важным положением является и то, что запрос этот всегда изначально ставится в дурацкой форме. Запросы реальности — тупые. И пожалуй, средоточием этой тупости является стремление «воздать должное», то есть «выяснить отношения». Между тем именно к этому нас подталкивают «новые материализмы». Заниматься разборками с деревом или камнем по поводу того, кто кого уважает, — это не более тупо, чем заниматься ими же с человеком (как это делают бесконечно тупые рабы и господа). Не более тупо. Но и не менее.

Эта тупость запросов реальности создает искушение вообще отказаться от них, сбросить их ярмо. Однако это искушение ведет в пустоту: отказавшись от запросов, мы отказываемся от реальности вообще и оказываемся ввергнутыми в пустоту несуществования.

Оппортунизму следования запросам реального и анархизму прыжка в пустоту материалистическая диалектика совпадения противопоставляет стратегию раскалывания: запросы нужно не отодвигать в сторону, их нужно выслушать и расщепить, отделив существенное от несущественного. Такое отделение и расщепление должны основываться при этом не на интуиции и виртуозности, а на методе, доступном каждому, на коммуницируемых протоколах, описывающих последовательность шагов для выявления существенного и несущественного и устанавливающих критерии для этого выявления. Теория исчисления сред формулирует те базисные принципы исчисления, на которых подобные протоколы могут основываться. А описываемые здесь практики к-инженеров запускают первые машины, работающие на этих принципах исчисления.

Именно так и начинается осуществление основной задачи материалистической диалектики. «Боги желают прекрасного, потому что оно прекрасно», — говорит крот. «Прекрасное прекрасно, потому что его желают боги», — говорит змея. Коинцидентальные практики показывают, что искусство последних двухсот лет, искусство эпохи эстетического всегда было странным гибридом этих двух животных и всю свою жизнь проводило в ме-

таниях и колебаниях между ними. Эти метания и колебания были его сутью, за которую оно держалось, так как только в них и было для него осуществимо требование этих двух животных совместить.

Однако теперь мы способны на большее (и именно поэтому уже не способны на меньшее). Настала пора прекратить метания и двигаться вперед. А для этого надо заставить обоих животных замолчать и начать заниматься делом — делом прояснения, позволяющим реальности сделаться еще более реальной.

Библиография

- Агамбен Дж. Человек без содержания / Пер. с ит. С. Ермакова. М.: НЛО, 2018.
- Грациано В., Грехэм Д., Келли С. Образовательный поворот в искусстве: Переписывая скрытый учебный план / Пер. с англ. Е. Куровой // Симпозиум. URL: https://symposium.curatorialforum.art/educational_turn.
- Делёз Ж. Переговоры / Пер. с фр. В. Ю. Быстрова. СПб.: Наука, 2004.
- Делёз Ж. Различие и повторение / Пер. с фр. Н. Б. Маньковской. СПб.: Петрополис, 1998.
- Конончук В. В. «Художественное исследование»: подходы к определению, критика и специфика в российском контексте // Международный журнал исследований культуры. 2023. № 2 (51). С. 99–114.
- Мейясу К. Число и сирена. Чтение «Броска костей» Малларме / Пер. с фр. К. Саркисова, С. Лосевой. М.: Носорог, 2018.
- Осборн П. Современное искусство — это постконцептуальное искусство. Ч. 1 / Пер. с англ. Е. Тараненки и А. Дружаева // Spectate. 07.08.2019. URL: <https://spectate.ru/postcom1/>.
- Петук А. Бесы в современном искусстве 1990-х. Битва с Арториасом Путником Бездны // YouTube. 09.04.2023. URL: <https://youtu.be/6FyCX5n2tJg>.
- Петук А. Итоговый показ по результатам второго сезона «К-фитнес» // YouTube. 19.05.2022. URL: <https://youtu.be/7oSqipSx2Do>.
- Регев Й. Коинсидентология: краткий трактат о методе. СПб.: demarche, 2015.
- Регев Й. Невозможное и совпадение: о революционной ситуации в философии. Пермь: Гиле Пресс, 2016.
- Регев Й. Радикальный ти-джеинг. Пермь: Гиле Пресс, 2021.
- Ример Н. История успеха игровой WASD-раскладки. Почему используют именно ее? // Coop-Land. 12.11.2019. URL: <https://coop-land.ru/helpguides/blogs/16407-wasd.html>.
- Baker G. An Interview with Pierre Huyghe // October. 2001. Vol. 110. P. 80–106.
- GARAGEMCA. Онлайн-показ художественной работы Коинсидентального института и группы БКБ // YouTube. 27.12.2020. URL: <https://youtu.be/vaTt-YGMmKI>.
- Massumi B. The Politics of Affect. Cambridge, UK: Polity Press, 2015.
- Therrien T. The Epistemology of Search. An interview with David Joselit // A/R/P/A Journal. 2014. № 2. URL: https://arpajournal.net/wp-content/uploads/2014/11/Joselit_The-Epistemology-of-Search.pdf.

AM I A MOLE OR A SNAKE? THE DIRECTION OF THE PRODUCTION OF KNOWLEDGE

YOEL REGEV. Stasis Center for Practical Philosophy, European University at St. Petersburg (EUSPb), Russia, yoel.regev@gmail.com.

ALEK PETUK. Coincidentalist Institute, Moscow, Russia, alekpetuk@gmail.com.

Keywords: coincidental project of aesthetics; calculus of environments; extended seminar; K-fitness; knowledge production; sensoro-motor; epistemic thing.

The article considers the issue of the “coincidental turn” in contemporary art — a radical change in the mode of functioning of a work of art. Based on the onto-economic turn carried out by the materialist dialectic of coincidence, which asserts the holding-together of the divided as a substance, the coincidental turn allows to liberate art from the “reservation of the aesthetic” and make it a technique of clarifying and transforming of the real that extends to all areas of life. The article places the “coincidental turn” in the context of the art history of the last decades. The theoretical sections of the article outline the main provisions of the coincidentalistic theory in their relation to the problems of art.

Practical sections are dedicated to the description of specific types of activities that have appeared in recent years and are the first experiments in the construction of “clarification machines” based on calculus methods made possible by coincidental theory. They are based on the analysis of real experimental data of the moderation of extended seminars “K-fitness” and “The door doesn’t open from this side” by the Council of the Coincidental Institute. The form of the presentation coincides with the basic metaphysical formula of coincidental ontology: $2/4$ (two divided by four). The theoretical and practical sections are divided into comments by a philosopher and an engineer.

DOI: 10.17323/0869-5377-2024-1-193-215

References

- Agamben G. *Chelovek bez soderzhaniia* [L'uomo senza contenuto], Moscow, NLO, 2018.
- Baker G. An Interview with Pierre Huyghe. *October*, 2001, vol. 110, pp. 80–106.
- Deleuze G. *Peregovory* [Pourparlers (1972–1990)], Saint Petersburg, Nauka, 2004.
- Deleuze G. *Razlichie i povtorenie* [Différence et répétition], Saint Petersburg, Petropolis, 1998.
- GARAGEMCA. Onlain-pokaz khudozhestvennoi raboty Koincidental'nogo instituta i gruppy BKB [Online Presentation of Artwork by the Coincidence Institute and the BKB Art Group]. *YouTube*, December 27, 2020. Available at: <https://youtu.be/vaTt-YGMmKI>.
- Graziano V., Graham J., Kelly S. Obrazovatel'nyi povorot v iskusstve: Perepisyvaia skrytyi uchebnyi plan [The Educational Turn in Art: Rewriting the Hidden Curriculum]. *Symposium*. Available at: https://symposium.curatorialforum.art/educational_turn.
- Kononchuk V. V. “Khudozhestvennoe issledovanie”: podkhody k opredeleniiu, kritika i spetsifika v rossiiskom kontekste [“Artistic research”: Approaches to Definition, Criticism and Specificity in the Russian Context]. *Mezhdunarod-*

- nyi zhurnal issledovaniia kul'tury* [International Journal of Cultural Research], 2023, no. 2 (51), pp. 99–114.
- Massumi B. *The Politics of Affect*, Cambridge, UK, Polity Press, 2015.
- Meillassoux Q. *Chislo i sirena. Chtenie "Broska kostei" Mallarme* [Le nombre et la si-rène: un déchiffrement du Coup de dés de Mallarmé], Moscow, Nosorog, 2018.
- Osborne P. Sovremennoe iskusstvo — eto postkontseptual'noe iskusstvo. Ch. 1 [Contemporary Art is Post-Conceptual Art. Pt. 1]. *Spectate*, August 7, 2019. Available at: <https://spectate.ru/postcon1/>.
- Petuk A. Besy v sovremennom iskusstve 1990-h. Bitva s Artoriasom Putnikom Bezdny [Demons in Contemporary Art of the 1990s. Battle With Artorias the Traveller of the Abyss]. *YouTube*, April 9, 2023. Available at: <https://youtu.be/6FyCX5n2tJg>.
- Petuk A. Itogovyj pokaz po rezul'tatam vtorogo sezona "K-fitness" [The Final Show Based on the Results of the Second Season of "K-Fitness"]. *YouTube*, May 19, 2022. Available at: <https://youtu.be/7oSqipSx2Do>.
- Regev Y. *Koinsidentologija: kratkij traktat o metode* [Coincidentology: Short Treatise on the Method], Saint Petersburg, demarche, 2015.
- Regev Y. *Nevozmozhnoe i sovpadenie: o revoljucionnoj situatsii v filosofii* [The Impossible and Coincidence. On the Revolutionary Situation in Philosophy], Perm, Hyle Press, 2016.
- Regev Y. *Radikal'nyi ti-dzheing* [Radical Tjing], Perm, Hyle Press, 2021.
- Rimer N. Istorija uspeha igrovoy WASD-raskladki. Pochemu ispol'zujut imenno ee? [The Success Story of the WASD Game Layout. Why Is It Used?]. *Coop-Land*, November 12, 2019. Available at: <https://coop-land.ru/helpguides/blogs/16407-wasd.html>.
- Therrien T. The Epistemology of Search. An Interview with David Joselit. *A/R/P/A Journal*, 2014, no. 2. Available at: https://arpajournal.net/wp-content/uploads/2014/11/Joselit_The-Epistemology-of-Search.pdf.