

ДЖУЛИ КЛАРК

Протезированная голова Стеларка

Наше желание создавать искусственные человекоподобные говорящие машины восходит, по крайней мере, к искусственному лицу, прикрепленному к кузнечным мехам, пластинам и искусственному языку, позволявшему ему говорить, в «Евфонии» (1830) Джозефа Фабера.¹ Развитые компьютерные технологии XXI века, наподобие сложного моделирования и мультипликации, синтеза речи и манипулирования изображением, сделали возможным создание виртуальных персонажей, очень похожих на людей. До сих пор конструкторы этих виртуальных существ сосредотачивали усилия на воссоздании человеческого облика и языка, но Норман Бадлер объясняет, что, хотя качество мультипликации играет важную роль в создании похожей на живую симуляции, виртуальные существа «... нуждаются в целях, эмоциях, мотивах... корнях, культуре и истории».² И в этом контексте я рассмотрю недавно представленную «Протезированную голову» Стеларка — расширенный и улучшенный чат-бот *Alice*, напоминающий художника.

На выставках «Протезированная голова» проецируется на большой экран в затемненном пространстве галереи, а ее огромный размер наделяет ее присутствием, которым она не обладала бы, будь она меньше.³ Аудитория может задавать голове вопросы и получать от нее ответы,

¹ Подробнее о говорящих машинах см.: David Lindsay. *Talking Head // Invention and Technology*. Summer, 1997. Pp.57–63. <http://www.haskins.yale.edu/haskins/HEADS>.

² Norman Badler. *Digital Humans: What Role Will They Play // Computer Graphics World*, on line at http://cgw.pennet.com/Article/Article_Display.cfm?Section=Archives&Subsection,30/5/2005, p. 2. Норман Бадлер, Центр человеческого моделирования и симуляции. Университет Пенсильвании, Филадельфия, США, hms.upenn.edu.

³ «Протезированная голова» выставлялась в «Новых территориях» в Глазго, в Институте современного искусства в Лондоне, в медиаарт центре *InterAccess* в Торонто, а также в Австралийском центре движущегося изображения на Площади Федерации в Мельбурне (Австралия) в 2003 году. Недавно проект был представлен в галее-

но используя не устный язык, а клавиатурный интерфейс, размещенный на подиуме на определенном расстоянии от головы. Использование этого текстового интерфейса отчасти походит на коммуникацию, которая имеет место в дискуссиях в Сети или по электронной почте, когда участники могут создавать вымышленные идентичности в пространстве, подающем риторику текучих и множественных «я». Метафорика кибернетического состояния показывает, насколько идентичность децентрируется в технокультуре. Она сталкивает нас с частичным, фрактальным и фрагментарным.

Стремясь отразить такое онтологическое состояние, Стеларк включает в каталог множество кадров с анимированной «Протезированной головой», подчеркивая повторение и узнаваемые черты, которыми отмечено поведение. Одно из его заявлений в каталоге касается автоматических, повторяющихся аспектов человеческого поведения. Он утверждает, что «мы действуем успешно, потому что мы действуем по привычке и автоматически». Стеларк ссылается на нашу самоуправляемую и саморегулируемую внутреннюю систему, а также на поведенческие аспекты, которые остаются неосознанными нами, но которые позволяют нам эффективно действовать как сознательным существам, нацеленным на внешнюю среду. Он замечает — возможно, пытаясь защитить «Протезированную голову», которая не является сознательным существом, — что «сложное поведение возможно и без сознания». Он также утверждает, что «Протезированная голова» становится интеллектуальным агентом только благодаря «... пересечениям и интерфейсам [между телами]». Пока это может быть совместимым с человеческим взаимодействием, он выступает против метафизического представления о том, что сознание — это отличное от тела понятие. Здесь сознание не является причинной силой, стоящей за действиями и поведением индивида; оно неотлично от своего выражения. Сознание *и есть* то, что *делает* тело; это тело во взаимодействии с другими телами или вещами.⁴ Идея Стеларка о том, что мысль — это присутствие, а не отсутствие, демонстрируется его показом операционной системы «Протезированной головы»: «Этот воплощенный диалоговый агент имеет механизм речевого воспроизведения текста в реальном времени, артикуляции, синтеза речи и мимики». Эта информация обращает наше внимание на непосредственную связь между операционной программой и работой головы. Витгенштейн приводил следующий пример корреляции между мыслью и действием (он цитируется Стеларком в выставочном каталоге): «мы можем сказать, что мышление есть по преимуществу дейст-

решах Шермана в Сиднее в 2005 году. Автор этой статьи общался с «Протезированной головой» в Мельбурне в 2003 году.

⁴ «Понятие сознание» Гилберта Райла, опубликованное в 1949 году, бросило вызов метафизическому представлению о том, что сознание не зависит от тела. Он выступал против того, чтобы понятие сознания рассматривалось как дух в машине. См.: Райл Г. *Понятие сознания*. М.: Идея-Пресс, Дом интеллектуальной книги, 1999.

вие, оперирующее со знаками. Это действие представляет рука, когда мы думаем на бумаге, рот и гортань, когда мы думаем в разговоре; а если мы думаем при помощи воображаемых знаков, то я не могу представить вам агента мышления».⁵ Назвав голову программой, Стеларк затем использует слово «сознание» для определения источника работы головы.⁶ Несомненно, что сложные системы, разрабатывавшиеся в течение последних четырех десятилетий, зеркально отображали биологические организмы, так как они моделировались по их образцу. Это означало соединение механического и органического и бросало вызов прежним определениям жизни. Кевин Келли прекрасно описал такую ситуацию: «Созданные человеком вещи все больше ведут себя как живые... и жизнь все больше становится зависимой от инженерии».⁷

Мимика «Протезированной головы» отчасти отражает человеческую. Она говорит и отвечает на вопросы, задаваемые ей широкой публикой, и в витгенштейнианском смысле может выказывать то, что мы считаем мышлением, так как благодаря визуальным сигналам, подаваемым лицевой мускулатурой, мы понимаем, что имеем дело с сознательным агентом, обладающим подвижным лицом. Но и это оказывается проблематичным, так как люди и животные мыслят без внешнего выражения. Как же тогда «идентичность и сознание конструируются как внешние»? Бодрийяр утверждает, что интеллектуальные машины предлагают нам только «манифестацию мысли, и люди, управляя ими, отдаются этой манифестации больше, чем самой мысли».⁸

Различие, которое Стеларк не выражает эксплицитно, заключается в том, что, хотя люди используют язык и осваивают соответствующее культурное поведение через повторение и закрепление, они отличаются от автомата, поскольку они способны обучаться благодаря своему воплощению в мире.⁹ Даже если бы «Протезированная голова» была запрограммирована на обучение в ходе взаимодействия, она все еще ограничивалась бы очень узким спектром пространственности; и хотя она занимает физическое пространство на экране в галерее, она сама не обладает материальностью. Не имея материального и вещественного тела, «Протезированная голова» представляет собой виртуальный ав-

⁵ Витгенштейн Л. *Голубая книга*. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. С. 16–17.

⁶ Здесь полностью переворачивается механистическая метафора, использованная Рене Декартом для описания движений человеческого тела. См.: Декарт Р. *Сочинения*. В 2 т. Т. 1. М.: Мысль, 1989. С. 317.

⁷ Kevin Kelly. *Out of Control: The New Biology of Machines*. London: Fourth Estate, 1994. P. 3.

⁸ Бодрийяр Ж. *Прозрачность зла*. М.: Добросвет, 2000. С. 75.

⁹ Стоит отметить, что Стивен Миддлтон, один из аниматоров, работавших со Стеларком над многими его проектами, сам разработал и спроектировал анимированную частичную личность, способную к обучению, хотя термин «обучение» довольно проблематичен в этом контексте. См. о нем: <http://home.vicnet.net.au/~stevem/>

томат и информационное устройство. Но несмотря на это облик цифрового клона Стеларка наделяет ее аурой, которая отсутствовала бы у нее, если бы Стеларк предпочел представить диалогового агента с неопознаваемым лицом. Обладая сходством со Стеларком и его чертами, «Протезированная голова» позволяет ему продолжать свой перформанс.¹⁰ Но, существуя отдельно от Стеларка и отражая только часть его самоидентичности, она не является ни дополнением (к протезу), ни заместителем его тела. Скорее, она представляет проекцию или экстрюзию этой частичной самости; отсюда ее синекдохическое качество.

Необходимость осмысления различия между виртуальными и органическими существами отражает степень беспокойства или любопытства, которое появляется при столкновении с нечеловеческим другим, предстающим перед нами более человеческим, чем сам человек. Я говорю так, потому что часто нечеловеческие другие, особенно изображаемые в научно-фантастических фильмах, наделяются чертами, выражающими аспекты человеческой природы и стати, которые мы находим привлекательными. Из них наиболее заметны сила, пронизательность и рациональность, равно как и гуманистическое желание стать лучше и преодолеть человеческую слабость. Возможно, именно поэтому они вызывают у нас беспокойство: мы интуитивно догадываемся, что не можем стать похожими на них, и все же они служат для нас отражением нашего скрытого желания совершенствоваться. Стеларк утверждает, что «... мы боимся того, чем мы всегда были и уже стали...», замечая, что незнание автоматического и произвольного поведения как раз и делает нас похожими на такие конструкты, которые преследуют наше воображение.¹¹ Я не уверена, что мы боимся того, что наша автономия — это иллюзия, что мы на самом деле ничего не контролируем, или что мы желаем отбросить предвзятое восприятие ради полного погружения в информационное море.

Стеларк признает, что именно язык ведет к «... усилению платоновских, декартовских и фрейдовских конструкций из внутренних репрезентаций, из сущностей, из эго», но, изолируя «Протезированную голову» как вещь-в-себе — как протез, он невольно отделяет технологию от тела.¹² Хотя «Протезированная голова» может отражать постчеловеческое состояние, то есть человеческое тело, которое продляется, расширяется и вытесняется технологией, она также парадоксальным образом поддерживает гуманистическое представление о том, что протез/технология существует отдельно от человека, сохраняя тем самым сложившиеся бинарности. В ином прочтении, совместимом с потоком технотеоретизирования, голова может предстать в виде частичного объекта или орга-

¹⁰ Эти сведения получены во время беседы со Стеларком в 2004 году.

¹¹ Stelarc. "From Zombie to Cyborg Bodies: Extra Ear, Exoskeleton and Avatars", *Alternate Interfaces: Stelarc*, Faculty of Art and Design, Monash University, Australia, 2002. P. 57.

¹² Stelarc 2002. P. 121.

на без тел, воплощающего делезовскую идею машин желания, соединяясь с частичными, фрагментированными и множественными другими.¹³ «Протезированная голова», анимированная, виртуальная, полностью погруженная в технологии и ставшая возможной благодаря им, в этом контексте служит отражением становления информационного человека.

В 2002 году Стеларк совместно с проектом «Культура и искусство ткани» (Орон Каттс и Йонат Цурр) вырастил четверо меньшую копию своего уха.¹⁴ Они намерены продолжить этот проект, вырастив четверо меньшие копии век, губ, носа и подбородка Стеларка. Эти части лица позволят Стеларку создать живой автопортрет, похожий на «Протезированную голову», но отличающийся от нее. Новый проект, как и «Протезированная голова», поднимает провокационные вопросы о нашем понимании жизни, поскольку обе работы обращаются к различным моделям — биологической и цифровой. Художники и ученые, работающие в области искусственной жизни и искусственного интеллекта, говорят о том, что искусственный интеллект в определенном смысле жив. Исследователи искусственной жизни вообще полагают, что существа, которых они создают при помощи компьютерных программ, живы, поскольку они отражают некоторые особенности живых существ, например способность к воспроизводству, росту, развитию, самоорганизации и приспособлению к окружающей среде. Маргарет А. Бодин отвергает множество зачастую запутанных различий, которые проводятся между биологическими определениями жизни и теми, что приписываются искусственным формам жизни. Она утверждает, что «метаболизм является признаком жизни»,¹⁵ и объясняет, что «метаболизм — это тип материальной самоорганизации, который... связан с автономным использованием материи и энергии в создании, росте, развитии и поддержании телесной ткани живого существа».¹⁶ Что касается искусственных существ, она утверждает, что, хотя они и связаны со своей окружающей средой, они не обязательно имеют материальное воплощение.¹⁷ Она говорит: «метаболизм... предполагает материальное воплощение — воплощение, а не просто физическое существование».¹⁸ Она завершает свои рассуждения утверждением, что единственная цель исключения «метаболизма из нашего представления о жизни... состоит в том, чтобы позволить виртуальным существам, которые обладают физическим существованием, но не телом, считаться

¹³ См.: Slavoj Žižek. *Organs without Bodies: On Deleuze and Consequences*. New York & London: Routledge, 2004.

¹⁴ Вчетверо меньшая копия уха была выращена с использованием технологий тканевой инженерии и выставлена в галерее Иэна Поттера на площади Федерации в Мельбурне.

¹⁵ Margaret A. Boden. Is Metabolism Necessary? // *British Journal of Philosophy and Science*. 1999. Vol. 50. No. 2. P. 231.

¹⁶ *Ibid.* P. 237.

¹⁷ *Ibid.* P. 239.

¹⁸ *Ibid.* P. 240.

живыми».¹⁹ Странники идеи искусственного интеллекта, то есть интеллекта, создаваемого компьютерными программами, также считают, что они создают интеллектуальную жизнь. Но между значением слова жизнь и понятием живости существует серьезное различие.

Предложенный портрет лица Стеларка, создаваемый при помощи тканевой инженерии, о котором говорилось ранее, ставит вопрос о том, что значит жизнь в каждой из клеток, взаимодействующих друг с другом в своей среде, но неспособных взаимодействовать никаким значимым образом с внешним миром. «Протезированная голова», которая не является живой в том смысле, что она не обладает материальной сущностью, создает иллюзию того, что она может осмысленно взаимодействовать с широкой публикой. Ее живость и похожесть на живой облик делают проблематичной всякую попытку определения слова «жизнь», поскольку существует пересечение между некоторыми ее поведенческими чертами и чертами живых организмов.

Так как разум можно считать описанием состояния осознанности, которое предполагает оценку другого и особенно его тела в пространстве по отношению к нашему, «Протезированная голова» не может считаться разумной в этом смысле, поскольку ее опознание нас осуществляется посредством совокупности кодированных инструкций. Хотя мы можем опознать свое отличие от нее, она не может опознать своего отличия от нас. Хотя она обращена к нам своим лицом, она не может ответить нам взглядом. Поскольку она не может сознавать или переживать последствия смерти, подобно нам, понятие смерти не может влиять на ее дискурс. Как сказал Бодрийяр, «они не обольщаются даже собственным знанием. Их добродетели — четкость, функциональность, бесстрастность и безыскусность».²⁰

Когда мы взаимодействуем с «Протезированной головой», мы считаем ее голос, язык и выражение лица отражением определенного сознания, поскольку мы сами выказываем такие черты, парадоксальным образом признавая, что голова не обладает сознанием в привычном смысле слова. Жижек сказал:

(Само) сознание — это поверхность-экран, который создает эффект «глубины», измерения, находящегося за ним. И все же это измерение доступно только с точки зрения поверхности в виде своеобразного поверхностного эффекта: если мы действительно зайдём за экран, сам эффект «глубины личности» распадется. Перед нами предстанет совокупность бессмысленных процессов — нейрональных, биохимических и т. д.²¹

Функционалистский подход к описанию сознания не учитывает сложных взаимодействий, в которые человек вступает с другими людьми и объек-

¹⁹ *Ibid.* P. 245.

²⁰ Бодрийяр Ж. *Прозрачность зла*. М.: Добросвет, 2000. С. 77.

²¹ Žizek. *Organs without Bodies*. P. 118.

тами во внешнем мире. Он считает человеческое общение бодрийяровским интерфейсом между границами, одним экраном, сталкивающимся с другим.²² Но экраны, с которыми мы работаем в компьютерной культуре, стали текучими пространствами, в которых самость воспринимается как рассеянная, а не сдерживаемая кожным барьером. Экранный интерфейс в этом случае становится границей или пределом, который можно преодолеть, рассматривая его как шлюз или портал. И хотя такая коммуникация на основе текста может показаться несущей освобождение, она также парадоксальным образом служит ограничением, поскольку существует четкое различие между самоидентичностью и способом, которым мы можем репрезентировать себя в тексте.

Технология, лежащая в основе программы «Протезированной головы», была создана на основе разработок Джозефа Вейзенбаума и его проекта *ELIZA*²³. Он описывал программу *ELIZA* «действующей в системе с разделенным временем в Массачусетском технологическом институте, которая делает возможными некоторые виды беседы на естественном языке между человеком и компьютером». Он поясняет, что, каким бы притягательным и «способным ослепить даже самого опытного наблюдателя» ни было такое устройство, «как только конкретная программа раскрывается, как только ее внутренняя работа объясняется на простом и понятном языке, ее чары рушатся; она остается простой совокупностью процедур, каждая из которых вполне постижима».²⁴ Хотя Стеларк сделал прозрачной работу «Протезированной головы», показав связь между основной системной программой и ее ассоциативными поверхностными эффектами, она может сохранить свою привлекательность благодаря нашей реакции на этот нечеловеческий артефакт. Мы можем наслаждаться программными сбоями, которые происходят, например, когда она оказывается неспособной опознать того, чье имя начинается с буквы «J»!²⁵ Мы даже можем испытывать симпатию к ее неспособности, в от-

²² См.: Jean Baudrillard. *Simulations*. New York: Semiotext, 1983.

²³ *Eliza* — классический алгоритм «общения» машины с человеком, написанный в 1966 году учеными Т. Виноградом, Дж. Вейзенбаумом и К. Колби и названный ими в честь главной героини пьесы Бернарда Шоу «Пигмалион». Программа *Eliza* находила во фразе ключевые слова и задавала какой-нибудь вопрос «в развитие темы». Психологическое заблуждение, вызываемое антропоморфической проекцией, порой приводило к настоящим курьезам — например, секретарша Вейзенбаума, которой программа *Eliza* задала вопрос, с ее точки зрения интимный, просила, чтобы профессор оставил ее один на один с машиной. *Eliza* вошла в историю искусственного интеллекта наряду с такими событиями, как выпуск первого промышленного робота в 1962 году или начало финансирования Пентагоном разработок в области распознавания образов и речи в 1975–1976 годах (Прим. Д. Булатова).

²⁴ Joseph Weizenbaum. *ELIZA-A Computer Program for the Study of Natural Language Communication between Man and Machine*. MIT, *Communications of the ACM*. 1966. Vol. 9. No. 1. P. 36–35.

²⁵ Когда я спросила Стеларка, почему «Протезированная голова» не распознает моего имени, он сказал, что она не распознает имен, начинающихся с буквы «J».

личие от нас, бросить вызов своей программе и начать искать альтернативные ответы и способы поведения в данной ситуации.

Взаимодействие человека с человеком, в отличие от взаимодействия человека с машиной, требует мыслительных процессов, которые прочитываются нами не только в мимике, но и в невербальном поведении другого во времени и пространстве. Мы способны понимать такое поведение, рассматривать его контекст и корректировать наше собственное вербальное и невербальное поведение, учитывая малейшие различия, проявляющиеся в реакциях человека, чтобы отреагировать на них должным образом. Мы подготовлены к сложности и непредсказуемости другого и стремимся в наших взаимодействиях найти основу для отражения и понимания их. Протезированный беседующий агент, обладает способностью давать только запрограммированные ответы, он не может учитывать эмоциональное воздействие, которое его ответы способны оказывать на вас, физическую среду или другие переменные, которые не могли быть запрограммированы, чтобы повлиять на его ответы. «Протезированная голова» дает возможность спрашивающему или отвечающему потренировать свою способность задавать интересные вопросы на основе ключевых фраз, на которые программа может ответить. Как выразился Стеларк, «Протезированная голова умна настолько, насколько умнее человек, который беседует с ней». Дел Спунер (Уилл Смит) столкнулся с этой проблемой в «Я – робот» (реж. Алекс Пройас, 2004), когда он задал голограмме вопрос, на который она ответила словами: «Мои ответы ограничены. Нужно задать правильный вопрос».

Когда мы общаемся с «Протезированной головой», мы не слышим своего голоса. Мы видим на экране наши пристрастные мысли, переведенные в текст, который остается молчаливым. Наши мыслительные процессы можно услышать, когда голова повторяет их в своих ответах. Мы представляем голос, который присутствует только в тексте, тогда как голова представляет текст через слышимый язык. Мы превращаемся в протез для головы, которая становится более интеллектуальной благодаря нашему присутствию, а она превращается в протез для нас, становясь третьим ухом, позволяющим услышать себя по-новому. Я имею в виду, что мы видим слова, которые мы хотели сказать «Протезированной голове», возвращаемые ею нам. Проект *Extra Ear quarter scale*, который Стеларк показывал в виде моделей (на своей голове или руке), в виде реализованной материальной сущности (вчетверо меньшей копии уха, созданной при помощи технологий тканевой инженерии), теперь осмысливается как виртуальное ухо через склонность «Протезированной головы» расшифровывать вопросы, которые мы задаем ей.

Представленная в таком виде (отделенная от тела), «Протезированная голова» служит отражением «говорящей головы» – повсеместной распространённой черты телевидения, которое с самого начала использовало крупные планы, показывая голову и плечи ведущего. Такое кадрирование касается того, что считается главным, оставляя без внимания

физические особенности остального тела. Такая голова не только отрицает существование тела, но и закрепляет метафору, используемую на протяжении всей письменной истории, как отражение иерархического источника власти.²⁶ Согласно Жаку Ле Гоффу, «органицистские концепции общества, основанные на телесных метафорах, восходят к античности», и голова как «вместилище мозга... была для большинства народов органом, содержащим душу».²⁷ Далее он утверждает, что в христианской системе символическая ценность головы была необычайно высокой «вследствие отсылки к Христу как к главе церкви».²⁸ «Протезированная голова» напоминает мне большое изображение головы Христа в часовне из научно-фантастического фильма «ТНХ 1138» (реж. Джордж Лукас, 1971). Когда ТНХ (Роберт Дюваль) входит в часовню, по кругу начинает воспроизводиться пленка, с записанным на нее голосом. «Мое время — твое время, так иди же!» — говорит изображение. Независимо от того, что ТНХ говорит о своих чувствах или своих проблемах партнеру, голос всегда дает один и тот же выдержанный ответ: «Да, я понимаю. Да. Нельзя ли поточнее?» И всегда заканчивает словами: «Господи, благослови массы. Покупай больше. Будь счастлив». И если «ТНХ 1138» волновали проблемы воплощения, то очарование прощающего Христа было заключено в силе его виртуального развоплощения.²⁹ Более того, лик Христа, подобно «Протезированной голове», скрывает тот факт, что за маской никого нет, есть только голос, который также не имеет плоти. Михаил Бахтин утверждает, что маска предполагает «переходы, метаморфозы, нарушения естественных границ... [и основывается на] совсем особом отношении действительности и образа...».³⁰ Так, а не на экране, «Протезированная голова» служит сложным прикрытием того, что при взаимодействии с нею на самом деле мы задаем вопросы компьютерной программе.

Конечно, «Протезированная голова» связана со своей виртуальной областью, но она не служит, вопреки утверждению Стеларка, воплощением. В то же время ее индивидуальность производит жуткое впечатление. Одно то, что именно голова, а не тело, говорит за него, смещает акцент в работе Стеларка от туловища и его членов, на которых он сосредотачивал свое внимание в перформансах предыдущих лет, на лицо, которое

²⁶ Традиционная портретная живопись в основном выполняла функцию отделения тех, кто обладал статусом и властью, от тех, кто ими не обладал.

²⁷ Jacques Le Goff. *Head or Heart? The Political Use of Body Metaphors in the Middle Ages // Fragments for a History of the Human Body*. Part Three, (eds.) Michel Feher with Ramona Naddaff and Nadio Tazi. Zone 5, New York: Urzone Inc., 1989. P. 13.

²⁸ Le Goff. *Head or Heart?* P. 16.

²⁹ Донна Харавей отмечает, что во время «научной революции» человек науки (беспристрастный наблюдатель-мужчина) должен был мысленно отделять себя от своего тела, которое считалось предвзятым и женственным. См.: Haraway, Donna J. *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan@_Meets_Oncomouse™: Feminism and Technoscience*. New York & London: Routledge, 1997. P. 24.

³⁰ Бахтин М. Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 48.

определяет нас как уникальных сущностей. В этом изображении головы, лишенной тела, устаревшее, «... отсутствующее, чужое, непреднамеренное...» тело становится отсутствующим вовсе, и все же именно тело в его материальности наделяет нас нашей индивидуальностью. Парадоксальным образом, хотя Стеларк говорит: «важны не сущности и идентичности, а пересечения и интерфейсы [между телами]», именно идентичность «Протезированной головы», ее огромные размеры и ее сходство с художником имеют первостепенное значение в этом проекте. Иными словами, именно лицо становится синонимичным идентичности. Кожа «Протезированной головы», построенная из цифровых образов собственной головы Стеларка, становится не просто «Протезированной головой», но и протезированной головой Стеларка, ибо она представляет собой анимированный, цифровой автопортрет художника. Изображение напряженного лица головы, занимающее целую страницу в каталоге выставки «Протезированная голова», недавно было предложено художником в качестве его автопортрета для журнала *Meanjin*.³¹ «Протезированная голова» и ее мимика подчеркивают, что человеческое лицо — это часть нашего тела, которую мы подсознательно используем для передачи значения. Оно представляет собой сложную знаковую систему, которая была развита в людях до появления языка, и как таковое позволяет передавать другим то, чего не способна сделать речь. Больше чем что-либо другое, человеческое лицо служит особым способом выражения чувств; и это начисто отсутствует в «Протезированной голове»!

Перевод с английского Артема Смирнова

³¹ Julie Clarke. «Face-off»: Interview with Stelarc, Portraits of the Artist // *Meanjin*. 2005. Vol. 64. No. 1–2. P. 182–183. В интервью Стеларк говорит, что «Протезированная голова» — это его цифровой автопортрет.