

**ПРОБЛЕМЫ УМНОГО ЛАНДШАФТА И ВОПРОСЫ  
ЭКЗИСТЕНЦИИ: АНАЛИЗ ДИАЛЕКТИКИ  
ДЭВИДА ДЖОНА ЧАЛМЕРСА**

**Д. М. Алиева**

*Белорусский государственный университет, г. Минск;*

*d.alieva98@yandex.by;*

*науч. рук. – И. Н. Духан, д-р филос. наук*

Ставя вопрос формирования умной среды, ландшафта и проводя параллели с техническим прогрессом в виртуальном мире, встаёт ряд вопросов. Как такое пространство формируется сегодня, кем именно, проходит ли этот процесс естественно или с помощью искусственно запущенных процессов, или в синтезе этих значений, все эти вопросы интересны с разных позиций. Но особенно интересно проанализировать это с позиции Creator (создатель, артист, художник, проектировщик).

Объектом исследования выступает «умный ландшафт» в контексте эволюции систем искусственного интеллекта. Предметом: Форма «умного ландшафта» и художественное переживание, осознание и освоение данной формы.

Цель исследования: осмысление новой функции художника в системе эволюции умной среды. Для достижения данной цели ставится основная задача: раскрыть систему взаимодействия художника и искусственного интеллекта, их роли.

В исследовании используются методы: культурологического и искусствоведческого анализа, метод феноменологической интерпретации искусства и дизайна.

**Ключевые слова:** умный ландшафт; Reality+; дополнительные и виртуальные реальности; сознание; Smart Landscape; David Chalmers.

Архитектура вошла в новое взаимодействие с цифровой культурой, что представляет собой наиболее радикальное изменение в дисциплине с момента слияния модернизма и промышленного производства в начале двадцатого века. Однако этот сдвиг в основном остался незамеченным, потому что он не принял форму видимых потрясений или массовых преобразований. Напротив: это скрытое проникновение в архитектуру через ее составные элементы.

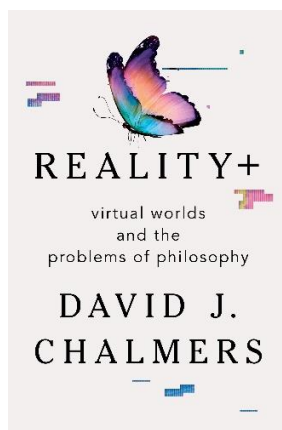
Архитекторы применили цифровые технологии в ответ на очевидную виртуозность цифрового производства. Перед лицом постоянно растущего экономического и государственного давления в отношении стандартизации, которое угрожает сузить кругозор архитекторов, передовое программное обеспечение и цифровое производство объявляют о беспрепятственном, прямом переводе воображения архитектора в физическую форму - трехмерная печать обещает расширить кругозор. Но у печати есть свои ограничения. Она может создавать только бесшовные соединенные формы – она не может собирать отдельные части.

Однако цифровые технологии больше не ограничиваются простым дизайном; он быстро интегрируется с основными физическими компонентами архитектуры. Природа новых отношений архитектуры и технологий

стала ясна. Недостаточно изучить историю архитектуры в масштабе отдельных ее элементов - стены, пола и потолка, и моделировать лишь те немногие элементы, с помощью которых построена трехмерность. Мы стали все более чувствительны к постоянному ускорению «умности» архитектуры, в форме встроенных элементов, устройств, датчиков и систем. Глядя на традиционные элементы архитектуры через микроскоп, мы видим, насколько они стали наполнены, если не полностью преобразованы, новыми видами «интеллекта».

Тысячелетиями элементы архитектуры были глухими - им можно было доверять. Теперь многие из них слушают, думают и отвечают, собирая информацию и соответственно действуя.

Актуальность данного исследования обусловлена фактом того, что понятия дополнительных и виртуальных реальностей больше не являются новыми, не изведенными для человека в частности и общества в целом. В наше время они являются неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Если раньше люди определяли виртуальную реальность, как имитацию реальной жизни или симуляцию несуществующей действительности, то теперь укрепляется тезис, о подлинности виртуальной реальности. Этот вопрос и рассматривается в новой книге профессора Чалмерса «REALITY+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy».



Абсолютно органично люди могут существовать в виртуальной реальности, быть частью комьюнити, осуществлять деятельность и проявлять все признаки единицы социума внутри этого мира. Там есть своя собственная система правил и норм, иерархия. Если подумать об этом с точки зрения функций социума, множество виртуальных и дополнительных реальностей — это отдельные миры, города, коммуны и другие системные множества, имеющие свою собственную жизнь.

Современный автор, художник, проектировщик или дизайнер, все они являются активными обитателями Reality+ (Реальность+). Их деятельность реально существует, прогрессирует в этом мире.

Мы понимаем, отчётливо видим, как автор проявляет себя в этом мире, но нам сложно сказать, где заканчивается создатель-человек и начинается создатель-симулятор (Искусственный Интеллект). Все вышесказанные тезисы наводят на вопрос о сознании у ИИ. Даже если можно выделить множественные признаки мышления, нельзя сказать, что этот интеллект имеет способность мыслить, мы не можем утверждать, что возможность синтезировать множество значений перерастёт в возможность выбора, принятия собственных решений на основе собственного индивидуального восприятия. Алгоритмы и программные системы сегодня показывают некую способность выбора, но нельзя сказать, что эти решения будут синтезироваться бесконечно индивидуальными и неповторимыми. Сложно конкретно обозначить, на какой границы сознания находится выбор ИИ. Сколько уровней у сознания такого интеллекта и можно ли вообще назвать это сознанием.

С другой стороны, появляются вопросы о психоэмоциональном состоянии автора-человека. Как он определяет себя, какие у него границы, чувствует ли он себя актуальным и необходимым? Так же интересно какая перспектива развития взаимодействия двух авторов и их противостояния. Всё взаимодействие людей с Reality+ (Реальность+) возвращает нас к извечным философским вопросам, вопросы бытия, присутствия высшего сознания и определение глубины нашего собственного сознания. Теперь все эти вопросы можно рассмотреть с другой, дополнительной точки зрения. В нашем размышлении появляется новая переменная.

Сам виртуальный мир имеет свойство изменяться каждый день. Ни нейросеть, ни человек не смогут точно спрогнозировать его состояние завтра, через год или через тридцать лет. Все прогнозы будут лишь возможным множеством значений. Как поведет себя заданная прогрессия реальности+ мы не знаем, но довольно заманчиво уйти в виртуальную реальность и осмыслять своё существование уже там. Всё это лишь одна сторона этой дискуссии. На самом деле мы можем рассмотреть вопросы бытия в двух системах одновременно и провести параллели. Например, возможность синтеза множества значений в виртуальной реальности и теория кольцевых вселенных, это довольно интересная параллель.

Кроме вопроса сознания с точки зрения функции, например, выбора, надо поговорить о глубинном сознании, возможность предсказывать, интуиция, степень развития предчувствия, чувственность, воображение — всё это есть в системе человеческого разума и рассудка. Но вот вопрос, как всё это проявляется у искусственного интеллекта и есть ли вообще в его системе подобные значения?

Вся эта диалектика актуальна, так как нынешняя реальность начинает всё больше соотноситься с Reality+ (Реальность+). Для каждого условного автора, создателя контента, важно прочувствовать и соотнести обе реальности и определить своё место, в каждой из них.

#### **Библиографические ссылки**

1. Библиография: David J. Chalmers Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy, W. W. Norton & Company, January 25, 2022.