

Оксана Пертель —

канд. наук в области искусства
и дизайна, преподаватель
НИУ ВШЭ, исследователь
цифровой культуры.
ksanapri@gmail.com

От смерти автора к жесту генератора: кто и что создает в генеративном дизайне цифровой моды

Аннотация

Статья посвящена анализу возможности реализации жеста в области цифровой моды. В работе используется концепция жеста Джорджо Агамбена, где жест понимается как демонстрация чистого опосредования; средство в самом себе и этический инструмент. На примерах работ таких генеративных дизайнеров, как Тереза Манцо, Tribute Brand и Таскин Гёк, рассматриваются практики проявления жеста на уровне образа (поза), автора (присвоение авторства), продукта (изображение) и медиума (медиум цифровой моды и генеративные сети). Анализ природы жеста оборачивается поиском субъекта жеста, который обнаруживается в позиции автора. Размывание авторства — от использования открытых ИИ-моделей до создания кастомных алгоритмов, обученных на уникальном стиле художника (на примере Таскина Гёка), — смещает фокус дискуссии в плоскость архитектуры обучающих датасетов, что в конечном счете приводит к триумфу жеста на уровне самого медиума.

Ключевые слова: цифровая мода; генеративный дизайн; аватар; жесты; авторство.

Введение

Изображение в цифровой моде обманчиво похоже на фотографию или видео. Однако то, что мы видим на экране, является самостоятельным продуктом, рожденным внутри 3D и ИИ-программ, для которых фотография и видео выступают материалом, вовлеченным в дальнейшую переработку. То, что раньше было результатом работы (снимок), становится исходным техническим массивом, над которым надстраивается нечто иное.

Логика этого производства хорошо видна на примере цифровых анимированных обложек для модных изданий. Одна из последних работ бренда Tribute для Buffalo Zine (ил. 1, 2 и другие иллюстрации см. во вкладке 2) существует сразу в двух версиях: статичный коллаж и короткое видео, оживляющее тот же кадр. Оба изображения относятся к одному продукту, показывая потенциал перформативного представления в картинке.

Способность изображения переходить в движение сближает цифровую моду с кино в том смысле, в каком его понимал Жиль Делёз. Ему принадлежит понятие «образ-движение» (*images-mouvement*), которое снимает различие между психологизацией образа и физикализацией движения (Делёз 2013). В «Заметках о жесте» Джорджо Агамбен предполагает, что образ-движение во многом раскрывает работу жеста и кинематограф среди прочего является способом возвращения к жесту (Агамбен 2015). По его мнению, современный западный человек во многом утратил свои жесты и это исчезновение произошло не сегодня. Философ ссылается на клинические наблюдения Жюль де ла Туретта конца XIX века, в которых описывались двигательные патологии городских пациентов, такие как множественные тики, непроизвольные спазмы, дистонии, нарушения походки. Агамбен рассматривает эти исследования как симптом эпохи, который позволяет обнаружить на социальном уровне нечто общее, что происходило с жестом в буржуазном обществе конца XIX века. В этом контексте рождение кинематографа интерпретируется им как попытка каталогизировать жесты и эстетически удержать то, что общество уже не могло удержать телесно.

В этой статье мы обращаемся к концепции жеста Агамбена (Agamben 2018; Агамбен 2014; Агамбен 2015), где жест рассматривается не как вспомогательная часть действия (использование языка тела для коммуникации), а в качестве отдельной категории действия с самостоятельным значением. Жест, в отличие от делания/создания (*poiesis*), не сводится к цели; также он не является самоцельным поступком/

действием (praxis). Жест представляет собой манифестацию чистой потенциальности — «это демонстрация чистой опосредованности, проявление средства как такого в его свободе от всякой конечности» (Agamben 2018). В этой формулировке жест лишен финальности в двух смыслах сразу: он не служит достижению внешней ему цели и не может рассматриваться как самодостаточный результат. Именно поэтому Агамбен связывает жест с остановкой, с приостановкой действия, в которой обнажается не что-либо совершаемое, а сама возможность быть познанным. В примерах, которые философ приводит из жестикуляции мимов, а также области танца, демонстрируется не то, что тело умеет делать, а то, на что оно вообще способно, когда высвобождается из-под власти цели — будь то цель природная или социальная.

Обращаясь к цифровой моде, можно предположить, что, оживляя и анимируя изображения, она работает подобно кинематографу, делая видимой манифестацию жеста. Что нам демонстрирует жест на цифровом изображении Tributebrand для Buffalozine? На фотографии показана женщина-модель в платье-комбинации, коронованная диадемой, также на ней надеты ожерелье и крупные серьги. Как мы узнаем из подписи, эти украшения представляют собой цифровые копии украденных украшений из Лувра (ил. 2)¹. В анимированной версии она поднимает руки и сбрасывает диадему с головы². Корона падает на стол, вынесенный за пределы кадра и метафорически связанный с реальностью. Поза (статика) размыкается в жест (динамика), и в этом движении обнаруживается операция, о которой Агамбен говорит как об «опосредовании»: «Жест — это выставка опосредования, перевод средства как такового в поле зрения» (Агамбен 2015: 64). Жест фиксирует момент медиальности. Он сообщает, что нечто происходит через тело: «Действие здесь берут на себя и несут на себе» (там же: 63). Таким образом, само движение как таковое получает значимость. Не для чего оно предпринято, а как оно осуществлено.

Данное изображение, помимо расколдовывания жеста в движении, показывает зоны неразрешимости (Вайнштейн 2017), в которых мы оказываемся каждый раз вместе с продуктами цифровой моды. Фотографии и видео могут запечатлеть реальных людей и вещи, но в пространстве цифровой моды к ним добавляются синтетические знаки, объекты и даже синтетические люди. Украшения (ил. 1, 2), являющиеся чистой цифровой генерацией, симулируют подлинность, но в данном контексте она становится неважной.

Проводить герменевтику подлинности становится все затруднительней, и эта процедура лишена смысла, поэтому готовый продукт

уже состоялся. Он уже сыграл свою роль и выступил посредником между физическим и виртуальным. Идея оригинала вещи и ее подделки становится все менее актуальной (Очеретяный 2019). Этот же процесс может сыграть на руку цифровой моде как конечному продукту (Grant 2026; Пертель 2026), потому что цифровая мода в ее радикальной версии настаивает на самостоятельности цифровых продуктов. Виртуальные двойники и цифровые симулякры получают свою зону существования в цифровой и смешанной реальностях.

Практика оживления старых и современных фотографий средствами искусственного интеллекта подтверждает теорию жеста с неожиданной стороны. Машине дана только поза, застывший след жеста: «В каждом образе всегда задействована некая *ligatio*, парализующая сила, которую необходимо расколдовать, как если бы из всей истории искусств поднимался немой призыв к освобождению образа от жеста» (Агамбен 2015: 62); Но то, как эта поза оживает, зависит от способности модели искусственного интеллекта распознать и достроить жест по обученным алгоритмам. Здесь обнаруживается то, что говорит Агамбен о связи жеста с контекстом: он «всегда содержит в себе отсылку к внешнему миру, к целому, чьей частью он является» (там же: 63). Иными словами, жест, кроме демонстрации самого себя, привлекает контекст, с которым он связан.

Мадонна с гусеницей или жест рождения генеративно- го дизайна

Обратимся к аватару *Hesitate* (ил. 3) художницы Терезы Манцо, известной созданием оригинальных цифровых образов. Изображение женской фигуры с гусеницей в руках отсылает к иконографии Девы Марии, матери Иисуса Христа, закрепленной в европейской художественной традиции под именем Мадонна. Композиция аватара строится на классическом каноне: фигура развернута в три четверти, голова наклонена и отведена от существа, которое она прижимает к груди. Взгляд расфокусирован и направлен мимо зрителя, словно сквозь самую ношу. Уже на уровне позы считывается намеренный сбой традиции. В то время как в классической иконе Умиления (*Madonna Eleusa*) мать и дитя соприкасаются щеками, между ними налажен глубокий тактильный и эмоциональный контакт. Здесь же связь сугубо механическая: руки прижимают куколку к телу, но лицо матери отвернуто.

Проволочный венец с жемчужными подвесками подчеркивает технологическую природу этого «божественного» сюжета: сакральный

атрибут, собранный из проволочной намотки, обнажает свою техническую «материальную базу». Сам образ венца несет двойную религиозную коннотацию: с одной стороны, это отсылка к венцу Непорочного Зачатия³, где жемчуг заменяет лучи славы; с другой — к терновому венцу Страстей. Этот атрибут в канонической традиции принадлежит распятому Христу, но здесь переносится на голову женщины. Совмещение венца славы и венца мученичества структурно роднит образ с иконографическим типом Скорбящей Богоматери (*Madonna Dolorosa*) (ил. 4), чья печаль предвосхищает будущую жертву Христа⁴.

Полупрозрачная драпировка с кружевной каймой, обнажающая плечо, отсылает к типу «Кормящая Мать» (*Madonna Lactans*) (ил. 5). Сквозь ткань едва проступает женская грудь, что традиционно символизирует кормление и передачу телесной субстанции ребенку. Однако в данном случае обнажение не сопровождается актом дарения: гусеница ничего не получает от тела матери, она наглухо закрыта в собственной хитиновой оболочке. Это принципиальное расхождение: канонический тип утверждает проницаемость границы между телами.

Наконец, обращает на себя внимание сегментированное тело куколки, пронзенное предметами, напоминающими стрелы (ил. 6). Если в христианской традиции орудия пыток пронзают грудь Христа или обращены к телу Божьей матери, то здесь они вонзены в существо неизвестной природы, напоминающее гусеницу.

Замена божественного младенца на куколку-гусеницу позволяет прочесть это изображение как сложную аллгорию отношений между художником и плодом его творческого гения. Образ Мадонны переосмысливается: мать наделяется созидательной, продуктивной (а не только репродуктивной) силой, которая в классическом искусстве считалась исключительно мужской привилегией.

Поскольку религиозные коннотации здесь предельно прозрачны, для расшифровки смыслов этой цифровой иконографии плодотворно обратиться к концепции сакрального и профанного Агамбена (Агамбен 2014). Рассуждая о природе рождения, Агамбен вспоминает о *Genius* — божестве, сопровождающем человека с момента его появления на свет. У Агамбена *Genius* — это не внешняя инстанция, а нечто безличное внутри самого индивида; «наша жизнь в той мере, в какой она нам не принадлежит» (там же: 11) и при этом составляет нашу самую интимную часть. Этимологическое родство между латинским *Genius* и английским *generate* (генерировать) указывает на очевидную связь с генеративными состязательными нейросетями (*GAN*) — системами, порождающими продукты без

биологической и индивидуальной плоти. Проволочный венец, напоминающий нимб, в этой оптике символизирует и обожествляет именно эту силу: технологическую инстанцию, ставшую видимой изнанкой творческого акта.

Обращаясь к этой силе, Мадонна-художница совершает жест, который Агамбен описывает как *indulgere Genio* — уступку гению, доверие его капризным, «неразумным» требованиям (там же: 8). Если для творения понадобилась именно эта форма и именно эта технология, бессмысленно сопротивляться. Женская фигура занимает позицию медиатора: это автор, который рождает, отдавая себя безличной генеративной стихии.

Поскольку *Genius*, по Агамбену, есть «наша жизнь в той мере, в какой она нам не принадлежит», результат этого сакрализованного акта не поддается контролю творящей. Замена младенца куколкой интерпретирует рождение как творение без предсказуемого итога. Тяжесть ноши передает агамбеновское паническое ощущение того, что *Genius* превосходит субъекта и одолевает его со всех сторон: творящего настигает нечто большее, чем он способен вынести. Мадонна-художница, наделенная созидательной силой через технологическое обезличенное посредничество, порождает не дитя, а «баг» (*bug*) в тройном смысле этого слова: тело, сбой и товар одновременно. И этот результат в силу самой природы генеративного акта остается ей не вполне подотчетен.

Плод генеративного дизайна: тело, баг, товар

На одном из изображений аватара «Мадонна с гусеницей» нанесена надпись, стилизованная под рекламный слоган: зачеркнутое слово *BAG* заменено на *BUG ACCESSORY* («*BAG* → *BUG ACCESSORY*») (ил. 7). Эта графическая инверсия запускает игру смыслов: на месте утилитарного аксессуара (сумки) возникает многозначный *bug*. Здесь насекомое и программная ошибка сливаются с понятием *accessory* — продукта, готового к рыночному обращению. Аномалия мгновенно реинкорпорируется в статус новой товарной единицы, не успев даже оформиться как чистое отклонение.

Важно отметить, что ни одно из этих значений не является главенствующим. Там, где в модной фотографии по конвенции должна располагаться сумка, помещено органическое тело. При буквальном переводе «*bug*» означает насекомое, и на изображении мы действительно видим гусеницу. Это прямое продолжение сюрреалистического

приема замещения утилитарного предмета органическим элементом, который активно задействовала еще Эльза Скиапарелли, украшая наряды декоративными бабочками и жуками.

Второй, компьютерный пласт значения «bug» — это глюк, программный сбой, незапланированное поведение системы, отклонение от заложенного алгоритма. В контексте цифрового аватара и заявленной дизайнером трансценденции материальной реальности это значение активируется неизбежно: куколка предстает не просто объектом, замещающим сумку, а визуализированным глюком — тем, что не было предусмотрено программой, но проступило в ней помимо авторского замысла.

Третий слой непосредственно коммерческий, отражающий капиталистическую логику художественного производства. Bug является товаром, готовым к потреблению как в виде контента, так и в виде художественного образа.

Все три пласта интерпретации сосуществуют одновременно, раскрывая смысл слогана: одно и то же слово называет тело, обозначает системный сбой и тут же упаковывает оба этих значения в готовый продукт.

Генеративный дизайнер

Концепция *indulgere Genio* в оптике Агамбена позволила обнаружить в исходном творческом процессе сосуществование двух начал: безличного и индивидуального. Безличная надиндивидуальная часть всегда больше и значимее, чем авторская, и подчиниться ей значит стать гениальным, но одновременно отказаться от только своей личной перспективы. Если помыслить инструментализацию *Genius* посредством алгоритмических сетей, мы получаем иллюстрацию процесса сотворчества человека с безличной генеративной мощью, через которую человек пытается получить авторский голос, но постоянно сталкивается с необходимостью принять свою капитуляцию и признать в искусственном интеллекте своего соавтора. Жест индугенции гению в цифровой моде проявляется через создание и адаптацию инфраструктуры для новых профессиональных компетенций. Например, дизайнер в цифровой моде трансформируется в генеративного дизайнера (*generalist designer*), то есть того, кто непосредственно использует инструментарий искусственного интеллекта для творения/создания. Обратимся к двум знаковым показам в сфере цифровой моды и генеративного дизайна.

Keyc Tribute Brand: показ в смешанной реальности Uniforma

Показ Tribute Brand на Los Angeles Fashion Week 2024 знаменует собой важный этап в истории цифровой моды: это одно из первых шоу, где цифровая проекция достигает эффекта почти полного физического присутствия (Moran 2024; Draskovic et al. 2025). Основатели бренда занимают реформистскую позицию по отношению к индустрии в целом, утверждая, что физическая одежда должна быть «медленной, функциональной и безотходной» (линейка ready-to-wear создавалась на производствах в Хорватии с минимизацией отходов). Цифровая же мода, напротив, существует в режиме «быстрой и фантастической» и освобождена от материальных ограничений.

Показ коллекции Uniforma состоял из десяти физических и десяти цифровых образов. На подиуме одновременно дефилировали живые модели и цифровой аватар-голограмма, перемещавшийся в едином пространстве со зрителями. Аватар выступал в роли андрогинного манекена — фигуры, лишенной индивидуальных черт и сведенной к функции чистого экспонирования одежды.

Аватар-голограмма отсылает к концепции манекена как куклы (Фостер 2022; Пертель 2025)⁵. На официальном сайте бренда некоторые физические модели действительно сфотографированы на манекене в виде детской куклы, что придает эстетике коллекции несколько старомодный флер (ил. 8). В этой оптике тело исключительно экспонирует. Это идеальная, лишенная агентности оболочка, существующая лишь для того, чтобы нести на себе визуальный код.

Если физическая часть была утилитарной и сдержанной, то цифровая коллекция строилась вокруг «продажи американской мечты» в ее лос-анджелесском изводе, а точнее вокруг патологий, которыми эта мечта оборачивается. Каждый образ визуально разоблачал отдельные одержимости в поведенческой структуре современного западного индивида (ил. 9, 10, 11). Платье из парящих долларовых купюр отсылало к культу денег и успеха; мини-платье со следом сигаретного ожога на животе читалось как метафора саморазрушения и скрытого насилия; бельевого комплект с анимированным лифом в виде рук, держащих кружки с пенящимся пивом, указывал на гипертрофированную жажду удовольствий. Платье в форме ядовитого гриба погружало в мир галлюцинаций, а наряд со встроенной кольцевой подсветкой для съемки коротких роликов (Reels) маркировал принудительную перформативность самопрезентации. Жесткая юбка — гибрид дискошара и автомобильной шины показывала спортивный героизм с индустриальной

изношенностью как отражение гонки в битве за выживаемость. Наконец, футболка с надписью «I<3Gossip», дефилирующая по подиуму без тела аватара, призвана была выразить логику цифровой коллекции в абсолюте: знак полностью отделяется от вещи и существует как чистая цитата — ироничное высказывание о культуре демонстративной видимости, обществе спектакля, одержимом собственным отражением.

В совокупности эти образы реализуют то, что можно назвать фигуративным жестом, характерным для цифровой моды как таковой: желания, страхи и идеи культуры представлены здесь через символ, код, настроение. На факультетах дизайна моды учат составлять мудборд — визуальный коллаж, задающий концепцию будущей коллекции одежды. Цифровая мода становится воплощением самого этого мудборда: мода здесь больше не отсылает к физическим вещам и телам как к своему референту, она функционирует в чисто символическом пространстве, опираясь на знаки современной культуры, и именно это обеспечивает ей вирусность и внимание аудитории.

«Это не трубка» — фигуративный жест в цифровой моде

Но чтобы понять, как именно символ замещает вещь, не становясь при этом ни изображением вещи, ни ее именем, обратимся к феномену, который представляет собой картина Рене Магритта «Вероломство образов» (1928–1929). Эффект этой картины и ее значение для расширения границ искусства анализируются в текстах Фуко и Подороги (Фуко 1999; Подорога 1999). Разбирая картину с надписью «это не трубка», Фуко выделяет три несводимых друг к другу элемента — изображение, подпись и идею сходства между ними, и именно работа художника на холсте оказывается тем скрытым посредником, который связывает и одновременно разъединяет первые два. Как показывает Фуко, указательное «это» не есть ни имя вещи, ни сама вещь: оно есть «род перехода» между ними, точка, где вещь еще не названа, но уже не безымянна. Подорога иллюстрирует эту мысль Фуко с помощью идеи фигуративного жеста. Указание «это» и является тем самым жестом, который утверждает наличие. Жест, в отличие от изображения и надписи, ничего не репрезентирует — он лишь утверждает присутствие, «постоянство отсутствия трубки для видимого и говоримого» (Подорога 1999: 122). В этом состоит его продуктивность для практики означивания: жест не обязан быть истинным или ложным по отношению к референту, поскольку он вообще не работает в режиме референции — только в режиме утверждения.

Согласно аргументации философа: «жест позитивен в отрицании очевидного присутствия вещи», а «отрицающая сила — лишь модус его направленности». Иначе говоря, высказывание может сколько угодно отрицать тождество образа и вещи — сам акт указания продолжает работать и производить реальность независимо от истинности произносимого.

Это и есть та операция, которую цифровая мода воспроизводит систематически, хотя и без рефлексии над собственными действиями. Эффект фигуративного жеста может иметь сокрушительный успех: об этом пишет Ханна ван Уэлс в публикации нидерландского *Vogue*, описывая свой опыт размещения фотографии с изображением двух жареных яиц на топе в районе груди: «Через пару часов это была моя самая просматриваемая и лайкаемая история. Никогда раньше я не получала столько личных сообщений за двадцать четыре часа, и многие спрашивали, где я купила этот топ» (см.: Goudsmit 2023) (ил. 12). «Это не яйцо» — название статьи ван Уэлс повторяет магриттовскую формулу «это не трубка», но в обратном ключе: если у Магритта изображение отрицает тождество с вещью, обладая при этом реальным существованием на холсте, то в цифровой моде изображение утверждает вещь, которая не обладает никаким материальным существованием. Перед нами не иллюстрация существующего топа с яичным принтом, а — используя категории Фуко и Подороги — чистое утверждение симулякра, фигуративный жест: одежда, повторяющая логику того ряда «подобий», у которого, по слову Фуко, нет «хозяина», первоначального, привилегированного оригинала, по отношению к которому все прочие были бы копиями.

Отсюда следует ключевое смещение в самой практике репрезентации моды. Классическая модная фотография держалась на принципе сходства: она отсылала зрителя к реальной вещи, служила ее более или менее точным продолжением, легендой при вещи. Цифровая мода работает по принципу подобия в том смысле, в каком его отделяет от сходства Фуко: серия образов, отсылающих не к внеположной модели, а друг к другу. Эти копии «можно пробегать в том или ином направлении», не подчиняясь «никакой иерархии», но распространяясь «через последовательность небольших различий».

Кейс дизайнера Таскина Гёка: цифровой показ Black eye

Вопрос о том, смотрим ли мы на «реальный» объект или на симулякр, для дизайнера смешанной реальности Таскина Гёка неразрешим в принципе. Эта неразрешимость становится продуктивным местом

его авторского жеста. В этом смысле показательно его размышление о диснеевском замке: подлинный существует только в кинематографе, тот, что стоит в Диснейленде, уже «симулякр», и все же именно последний ощущается как более осязаемый⁶. Изображение в эпоху его технической воспроизводимости, как давно заметили теоретики образа от Беньямина до наших современников, никогда не было слабее оригинала — оно было лишь дешевле в производстве и быстрее в обращении. Мода у Гёка работает по той же логике избыточной убедительности: товар как «симулякр, соединяющий нас с нематериальной, но реальной фантазией». Вклад цифровой моды, по его формуле, состоит не в изобретении фантазийного измерения — оно, как известно любому, кто когда-либо надевал костюм, было там всегда, — а в том, что она дает этому измерению больше каналов распространения, больше разрешения, больше поверхностей для проекции.

Известность Таскина Гёка основана не столько на дизайне оригинальной одежды, сколько на разработке образов получеловеческого-полумифического племени. В узком смысле речь идет об аватарах со специфической морфологией тела, а в более широком о разработке типологии персонажей со своей эстетикой, легендой, страхами и желаниями. На его сайте фигурировали два таких племени — Palivar и Arkadians, — которые сам дизайнер описывает как искаженные, доведенные до предела версии реально наблюдаемых архетипов (ил. 13). Мы бы могли сделать поспешный вывод о том, что цифровая мода, намеренно конструируя тела в отрыве от человеческой морфологии, стремится усилить разрыв с физическим миром. Создавая образы и персонажи без отсылки к реальным референтам, дизайнеры как бы намеренно облегчают для потребителя задачу по распознаванию симулякра.

Но последний показ Гёка опровергает этот тезис. Цифровой показ Black eye, представленный 2 июля 2026 года в Берлине, состоялся без сконструированных, откровенно нечеловеческих тел. Двадцать пять образов были показаны на двадцати пяти виртуальных, сгенерированных ИИ-моделях — антропоморфных до неотличимости, без единого опознавательного жеста, который выдавал бы их искусственное происхождение (ил. 14, 15). Заметным симптомом является то, что ни одно издание из тех, что описали показ, не сочло нужным обратить на это внимание. Дипфейк в индустрии моды является темой фронта, но фронт этот молчалив: в этом году явно обозначился массовый разворот индустрии к сгенерированным моделям, и пока эта территория попросту не входит в поле какого бы то ни было обсуждения. Мы тревожимся из-за дипфейков политиков и знаменитостей, потому

что там есть конкретный пострадавший — украденные лицо и голос. Индустрия моды генерирует лица, у которых нет прототипа, поэтому некому подавать в суд, некому заявить о праве на автономию тела или краже идентичности. Отсутствие жертвы здесь не отменяет вопроса о том, что живые манекенщицы имеют все меньше шансов на подписание контрактов на работу. Труд живой модели может исчезнуть раньше, чем он успел быть замечен как труд.

Впрочем, СМИ зафиксировали другой, не менее значительный сдвиг: цифровой симулякр начинает предшествовать вещи. Цифровой показ Таскина Гёка задал пример цифрового превью до производства. Физический экземпляр вещи создается по факту рыночного спроса. То есть симулякр начинает опережать вещь. Что касается требуемых индустрией компетенций, то на месте дизайнера-художника, конструктора и швеи все увереннее фигурирует новая профессиональная единица — цифровой генератор, тот, кто работает с (экс)промтом.

Здесь следует вернуться к вопросу о том, кто отвечает за результат, рождающийся в процессе генеративного дизайна. Именно в этой точке практика Гёка предлагает индустрии редкий положительный пример. Нейросеть, с которой работает дизайнер, обучена исключительно на «генетическом коде» его собственного авторского стиля. Дизайнер подчеркивает, что он работает в рамках собственного материала и не использует универсальные модели, «накормленные» чужими изображениями без спроса и упоминания. Каждый элемент коллекции, по словам самого дизайнера, зарождается в аналоговом мире — в работе с тканью, в ручном эксперименте — и лишь затем передается искусственному интеллекту, генерирующему вариации, которые дизайнер курирует и дорабатывает вручную.

Именно в этом решении заключается вклад генеративной практики Гёка в текущую дискуссию. Дизайнер замыкает производящий датасет на собственной фигуре. Обучающий корпус для его модели строится на собственном архиве. Таким образом, проблема присвоения решается на уровне наполнения содержания базы данных: авторство генеративного образа удерживается постольку, поскольку границы машинного знания строго совпадают с границами авторской работы и его прецедентной практики. Искусственный интеллект в этой схеме функционирует как специфическое зеркало, возвращающее авторский жест к нему самому. Гёк говорит о том, что наблюдать за собственной работой через машинную перспективу — для него почти внетелесный опыт.

Сотворчество с цифровым творческим генератором здесь не реализует постструктуралистский тезис о «смерти автора», но, напротив,

радикализирует авторский жест. Однако остается не вполне понятно, чей это, собственно, авторский труд: руки, обученной работать с тканью, или модели, обученной несколькими неделями на снимках этой руки. Генеративная работа с нейросетями снова обозначает зоны неразрешимости, в которой трудно разделить зоны агентности автора и алгоритма.

Заключение

Во введении мы говорили о том, что цифровая мода только внешне похожа на фотографию и кино, поскольку она инкорпорирует их как материал для дальнейшей переработки. По мнению Агамбена, кинематограф возвращает жест человеку через его изображение в движении. Жест является манифестацией движения как чистого средства. Территория жеста получает самостоятельную агентность наряду с творчеством (*poiesis*) и поступками (*praxis*).

Цифровой аватар — идеальный кандидат на статус присвоения жестов, которые совершаются без цели и без окончательного произведения. Однако поскольку в цифровой моде происходит значительный разрыв между знаком и референтом, синтетические тела не получают самостоятельной роли. У Агамбена жест обязательно предполагает субъекта действия. Аватары, которые мы разобрали, являлись подчиненными фигурами. Цифровая Мадонна, несмотря на инициацию творческого рождения, парализована зависимостью от генеративной творческой инстанции. Аватар из коллекции Tribute brand лишен индивидуальных черт и только исполняет функцию экспонирования. Даже кейс Таскина Гёка с максимально неотличимыми от людей аватарами показывает их бесправное положение, потому что они являются симулякрами.

Жест аватара переадресовывается к автору, а именно к генеративному дизайнеру. Он отбирает и отбраковывает «результаты» ИИ-модели и также является субъектом, для которого опосредование играет роль в утверждении его авторской и профессиональной репутации. Концепция индульгенции гению Агамбена показала, что творческий процесс всегда находится во власти безличной стихии. Поэтому подчинение генеративного дизайнера медиуму цифровой моды и его инструментам уже на уровне производства/аппарата в некотором роде просто больше обнажает надличностную нечеловеческую сторону творческого процесса.

Отвечая на исходный вопрос о возможности жеста в оптике Агамбена в цифровой моде, мы приходим к выводу, что он возможен

как событие на уровне медиума. Жест обнаруживает себя в точке сбоя — там, где деталь выпадает из кадра, кукла замещает младенца, ошибка становится товаром. Зоны неразрешимости и есть те формы манифестации цифрового жеста, которые обнажают само средство. Опосредование как обнажение медиума и есть демонстрация этого жеста.

Литература

- Агамбен 2014* — Агамбен Д. Профанации. М.: Гилея, 2014.
- Агамбен 2015* — Агамбен Д. Средства без цели. Заметки о политике. М.: Гилея, 2015.
- Агамбен 2025* — Агамбен Дж. О жесте // Telegram-канал. [telegra.ph/O-zheste-I-10-03](https://t.me/telegra.ph/O-zheste-I-10-03) (по состоянию на 03.08.2026).
- Вайнштейн 2017* — Вайнштейн О. Б. Everybody lies: фотошоп, мода и тело // Теория моды: одежда, тело, культура. 2017. № 43. С. 201–234.
- Делёз 2013* — Делёз Ж. Кино. Кино 1: Образ-движение. Кино 2: Образ-время. М.: Ad Marginem, 2013.
- Моррис 2019* — Моррис Д. Язык тела. Позы и жесты в искусстве. М.: Ad Marginem, 2019.
- Очеретяный 2019* — Очеретяный К. Фейкт — единица цифрового опыта // Художественный журнал. 2019. № 109.
- Пертель 2025* — Пертель О. О. Жутко красивые монстры. «Виртуальная красота» в цифровой моде // Художественный журнал. 2025. № 130.
- Пертель 2026* — Пертель О. О. Цифровая мода в контексте теорий моды и представлений о постчеловеке: Диссертация, 2026.
- Подорога 1999* — Подорога В. Навязчивость взгляда // Фуко М. и живопись. М.: Художественный журнал, 1999.
- Фостер 2022* — Фостер Х. Комппульсивная красота. М.: Новое литературное обозрение, 2022.
- Фуко 1999* — Фуко М. Это не трубка. М.: Художественный журнал, 1999.
- Agamben 2018* — Agamben G. Per un'ontologia e una politica del gesto // Gesto. Giardino di studi filosofici / a cura di E. Cicchini, E. Dattilo, N. Di Vita, M. Ferrando. Macerata: Quodlibet, 2018. www.quodlibet.it/toc/404 (по состоянию на 03.08.2026).
- Andreatta 2023* — Andreatta D. Digital fashion is a constant production of cracks in the fabric of reality. An interview with Taskin Goec // Red Eye. 2023. June 15 [Электронный ресурс]. red-eye.world/c/digital-fashion-is-a-constant-production-of-cracks-in-the-fabric-of-reality-an-interview-with-taskin-goec (по состоянию на 03.08.2026).

Draskovic et al. 2025 — Draskovic N., Sebek V., Knezevic Kaurin N. Strategic Innovation in Digital Fashion: A Case Study of Tribute Brand // 18th Annual Conference of the EuroMed Academy of Business. Porto. 2025. August. www.researchgate.net/publication/395098820_strategic_innovation_in_digital_fashion_a_case_study_of_tribute_brand (по состоянию на 03.08.2026).

Grant & Alexander 2026 — Grant K., Alexander B. A Research Agenda for the Advancement of Digital Fashion // Fashion Practice. 2026. February 19 (published online).

Goudsmit 2023 — Goudsmit L. Een Vogue-stylist over web3 en duurzame mode: «Technologie kan het modesysteem radicaal veranderen» // Vogue Nederland. 2023. August 31. www.vogue.nl/fashion/web3-duurzame-mode-technologie-modesysteem (по состоянию на 03.08.2026).

Moran 2024 — Moran J. Tribute Brand Brings the Future of Fashion to LAFW [Электронный ресурс] // PAPER Magazine. 2024. www.papermag.com/tribute-brand-lafw (по состоянию на 03.08.2026).

Примечания

1. В октябре 2025 г. из Лувра были похищены девять драгоценных экспонатов. Подробнее об ограблении: theblueprint.ru/news/37035 (по состоянию на 03.08.2026).
2. www.instagram.com/reels/DYEsdl_SxPK (по состоянию на 03.08.2026). Деятельность компании Meta Platforms Inc. по реализации продуктов — социальных сетей Facebook и Instagram запрещена на территории Российской Федерации Тверским районным судом 22 марта 2022 г. по основаниям осуществления экстремистской деятельности.
3. Образ восходит к тексту Откровения Иоанна Богослова: «На главе ее венец из двенадцати звезд» — этот мотив лег в основу изображений сюжета Непорочного Зачатия в католической иконографической традиции. На рисунке представлен пример такого венца на эмалевой миниатюре Пьера Реймона «Семь скорбей Богоматери», 1541 (Моррис 2019: 191).
4. На образ Скорбящей Богоматери (Madonna Dolorosa) также указывают стрелы, которые в цифровом изображении перенесены на фигуру гусеницы. Как отмечает Моррис, изображение муки на средневековых картинах передавалось через символы страдания, такие как стрелы, клинки, о чем свидетельствует тип иконы Скорбящей Богоматери, а также «Семистрельная икона» в русской традиции (Моррис 2019: 190).

5. «...Манекен напоминает как преобразование тела (особенно женского), так же как и автомат, дополняющий манекен в образном репертуаре сюрреалистов, намекает на реконфигурацию тела (особенно мужского) как машины... Как раз эта неразличимость заволаживала сюрреалистов, увлеченных странным (не)человеческим характером манекена, автомата, восковой фигуры, куклы — различных аватар нездешнего...» (Фостер 2022: 149–150).
6. В этом разделе мы опирались на интервью, которое Таскин Гёк дал журналисту издания Red Eye World (Andreatta 2023).