МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«Институт кино и телевидения (ГИТР)»

(АНО ВО «ГИТР»)

На правах рукописи

Деникин Антон Анатольевич

«ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ» КОММУНИКАЦИИ В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ И МЕДИЙНЫХ ПРАКТИКАХ

5.10.1. — Теория и история культуры, искусства (культурология)

Диссертация на соискание учёной степени

доктора культурологии

Научный консультант:

доктор философских наук, профессор

Дуков Евгений Викторович

Москва – 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ…….. 4

ГЛАВА 1. ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ КОММУНИКАТИВИСТИКА КАК ОБЛАСТЬ ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО НАУЧНОГО ДИСКУРСА: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ……. 34

1.1. «Нечеловеческий поворот» и изменения в понимании задач и способов коммуникации…… **34**

1.1.1. Философия трансгуманизма и биокибернетические коммуникации…… **50**

1.1.2. Объектно-ориентированные аспекты нечеловеческих коммуникаций…… **61**

1.1.3. Постчеловеческие технологии и машинно-телесные коммуникации…… **66**

1.1.4. Критический постгуманизм и реляционные коммуникации…….. **72**

1.1.5. Энвайронментализм, экофеминизм и «более-чем-человеческие» коммуникации…….. **78**

1.2. Постчеловеческая коммуникативистика как исследовательское направление и область гуманитарного знания……**84**

1.3. Понятийный аппарат постчеловеческой коммуникативистики: основные концепты……**94**

1.3.1. Постчеловеческий субъект, агентность, становление: реляционная коммуникация как соучастие и испытание……..**95**

1.3.2. «Содержание» постчеловеческой коммуникации: ассамбляж, актуальное/виртуальное и фигуральности действия……..…. **104**

1.3.3. Интерпретация в действии: энактивация и межактантная интра-активность в «постчеловеческой» коммуникации…….. **112**

1.3.4. Телесно-воплощённые коммуникации: процессуальные тела, эмерджентная телесность, интеркорпоральность……. **120**

1.3.5. Аффект, аффективные телесности и коммуникация…… **128**

1.3.6. «Более-чем-человеческое» восприятие и зона «между» в концепции «более-чем-человеческой» коммуникации…… **135**

1.3.7. Человеко-животная гибридизация, биотическая чувственность, материальная дифференциация в природных коммуникационных процессах «становления-с»…… **145**

1.4. Методологические основания анализа постчеловеческих коммуникаций…… **150**

1.4.1. Аффективная методология в исследовании коммуникации…… **152**

1.4.2. Концепция «electracy» Г. Ульмера как новый аппарат коммуникации и смыслопорождения… **155**

1.4.3. Дифракционный анализ как метод исследования постчеловеческих коммуникаций……... **166**

1.4.4. Метамоделирование и анализ потенциального как метод исследования…… **169**

ГЛАВА 2. ТРАНСГУМАНИСТИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ КОММУНИКАЦИИ В АРТ-ПРАКТИКАХ И МЕДИАПРОЕКТАХ …… 178

2.1. Человеко-машинные взаимодействия и «протезные» коммуникации: киборги, биоимплантирование, технические дополнения и расширения…….. **178**

2.2. Телематика и телекоммуникации: расширения тел, сетевые тела-узлы……... **200**

2.3. Нейрокоммуникационные модели: трансперсональные, техно-телепатические коммуникации…**217**

2.4. Коммуникации с био-изменёнными телами: мутанты, клоны, биотвари…… **227**

2.5. Робото-человеческие коммуникации: био-технические гибриды, искусственный интеллект и взаимодействия в контексте идеи «технической сингулярности»…….. **236**

ГЛАВА 3. ТЕЛЕСНО-ВОПЛОЩЁННЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ИНТЕРАКТИВНЫХ АРТ-ПРОЕКТАХ КАК МОДЕЛЬ «ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ» КОММУНИКАЦИИ……... 252

3.1. Постгуманизм и кайротическая коммуникация: телесно-воплощённые и реляционные практики…**252**

3.2. Феноменологическая и дискурсивная телесности: к испытанию телесных событий в интерактивных арт-проектах…… **261**

3.3. Реляционный опыт межтелесных коммуникаций…… **282**

3.4. Телесные коммуникации и машинные «тела»: реляционность в интерактивной рецепции…..…… **298**

3.5. Эмерджентные телесности, «дистрибьютированные тела» и распределённое соучастие в аутопоэтических арт-проектах……..… **311**

ГЛАВА 4. «ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКИЕ» МОДЕЛИ КОММУНИКАЦИИ В КОНТЕКСТЕ ИДЕЙ НОВОГО МАТЕРИАЛИЗМА……..…… 320

4.1. Новый материализм и постгуманистические коммуникации……..…….. **320**

4.2. Неоматериалистические тенденции и объектно-человеческие коммуникации в постдраматическом театре…… **330**

4.3. Материальные телесно-воплощённые коммуникации в инсталляционных формах искусства «глубоких медиа» ……..…… **342**

4.4. Новый материализм в видеоиграх: со-коммуникация с игровыми био-объектами……..…… **348**

4.5. Нечеловеческие коммуникации: объектно-ориентированная онтология и спекулятивно-реалистические теории в арт-практиках современных художников…….. **357**

ГЛАВА 5. «БОЛЕЕ-ЧЕМ-ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ» ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В КОНТЕКСТЕ ФИЛОСОФСКОЙ ТЕОРИИ АФФЕКТА И МАТЕРИАЛЬНОГО ЭКОКРИТИЦИЗМА..376

5.1. Аффективные взаимодействия: передача чувственных событий против циркуляции нечеловеческих аффектов……..…….. **377**

5.2. Аффективные коммуникации в видеоиграх: действия между состоянием и интенсивностью…….. **390**

5.3. «Более-чем-человеческие» коммуникации в арт-проектах современных художников ……..…… **394**

5.4. Межвидовые экологические коммуникации в контексте экокритицизма и радикального экофеминизма…… **398**

ЗАКЛЮЧЕНИЕ …….. 412

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ ……..…… 420

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

В XXI веке человечество в очередной раз переживает эпоху существенных трансформаций. Глобализирующиеся общества, подверженные влиянию повсеместной цифровизации, технологизации и медиатизации, раздираемые противоречиями социального, геополитического и мировоззренческого характера, ищут альтернативы устоявшимся способам социально-политического, экономического и общественного устройства, модифицируя представления о человеке, окружающем мире, человеко-природных взаимодействиях и коммуникациях.

Формирование новой наднациональной, медиатизированной технокультуры привело к распространению человеко-машинных коммуникаций, в рамках которых «нечеловеческие» объекты всё чаще становятся партнёрами человека по коммуникации и в существенной степени опосредуют человеческие отношения[1]. Цифровые коммуникационные технологии изменяют представление о реальности и превращают её в глобальную инфосферу, а каждого из участников информационного обмена в своего рода «объект» в неё интегрированный. Эти участники могут вступать в разнообразные отношения, в которых участвуют как люди, так и технологии, создавая симбиотические процессы обмена данными, эмоциями, чувствами, аффектами, формируя модели коммуникации, которые можно обозначить как *постчеловеческие*.

Идея *постчеловека* – ключевая в ряде современных постгуманистических философий, связывается с поворотом от антропоцентризма к признанию глубоких взаимосвязей между жизнью людей, животных, между природными явлениями, технологиями, событиями планетарного масштаба. Связанный с концептом «постчеловека» термин «*постгуманизм*» используется в гуманитарных науках с

[1] Hayles N. K. How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. University of Chicago Press: Chicago, 1999. P. 289-290.

начала 1990–х годов применительно к широкому спектру дисциплин - культурологии, географии, гендерным исследованиям, философии, литературоведению, риторике, медиа исследованиям, перформативным искусствам и пр. Постгуманизм стал своего рода «парадигмой мышления» и формой мировоззрения, и представления о знании.[2]

Постгуманистические теории позволяют рассматривать коммуникацию не как односторонний процесс передачи информации (исходящий из потребностей человека), и не как информационный взаимообмен между коммуникантами, но как совокупность сложных взаимоотношений и взаимодействий между людьми, нечеловеческими объектами и широким спектром факторов окружающей среды, которые приводят к материальным изменениям и новым дискурсивным возможностям.

Постчеловеческая коммуникация в настоящей работе понимается как совместная деятельность человека, программных алгоритмов, технических устройств, материальных и цифровых объектов, в результате которой во взаимовлияниях разнородных агентов формируются необычные способы обмена информацией и новые виды медиакоммуникаций, которые «требуют не только переосмысления технологии коммуникации, но реорганизации и переориентации самого предмета коммуникации»[3].

Актуальность пересмотра представлений о коммуникациях обусловлена тем фактом, что способы, которыми человек начинает взаимодействовать с другими людьми, с нечеловеческими объектами и цифровой техникой существенно отличаются от прежних в истории человечества. Технологические новации современной медиасферы способствовали переходу от вербальных и аудиовизуальных коммуникаций к телесно-ориентированным, аффективным, кинестетическим способам человеко-машинного взаимодействия,

[2] Braidotti R. Posthuman Knowledge. Cambridge, UK: Polity Press, 2019. 210 p.
[3] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 54.

мультисенсорным контактам, которые повсеместно проявляют себя в медиапрактиках и художественном творчестве[4].

Очевидна необходимость в постантропоцентрическом мышлении о практиках познания, о коммуникациях, о дифференциальной роли человека в человеко-машинных и объектно-ориентированных «системах взаимодействия, о специфике таких систем и процессах внутри них»[5].

Отдельные попытки размышления о постчеловеческих коммуникациях предпринимались представителями *критического постгуманизма* (С. Вульф[6], С. Хербрехтер[7], Н. Бадмингтон[8], Ф. Феррандо[9]), *трансгуманизма* - «киборгического» ответвления постгуманизма (Н. Бостром[10], Н. Вита-Мор[11], Г. Моравик[12], Ю. Такер[13], Д.И. Дубровский[14], Д.И. Ицков[15] и др.), *объектно-ориентированной онтологии и спекулятивного реализма* (Г. Харман, К. Мейясу, И. Богост)[16]; медиа исследователями в рамках «*информационных онтологий*» (К. Хейлз[17], А. Мюнстер[18], Р. Брайдотти[19]), охватывая онтологические традиции от Б. Спинозы до

---

[4] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 200-221.
[5] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 60.
[6] Wolfe C. What is Posthumanism? Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010. 357 p.
[7] Herbrechter S. Posthumanism: A Critical Analysis. London: Bloomsbury, 2013. 248 p.
[8] Badmington Neil, ed., Posthumanism (Houndmills: Palgrave Macmillan, 2000. 188 p.
[9] Ferrando. F. Philosophical Posthumanism. Bloomsbury Publishing Plc., London, 2019. 276 p.
[10] Bostrom N. Superintelligence: Paths, dangers, strategies. Oxford University Press, 2014. 328 p.
[11] More M., Vita-More N. The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future. Wiley-Blackwell, 2013. Pp. 18-27.
[12] Moravec H. Mind Children, the Future of. Robot and Human Intelligence.Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1988. 214 p.
[13] Такер Ю., Гэллоуэй А. Р., Уорк М. Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. Пер. с англ. М.: AdMarginem; 2022. 256 с.
[14] Дубровский Д. И. Природа человека, антропологический кризис и кибернетическое бессмертие // Глобальное будущее 2045. Конвергентные технологии (НБИКС) и трансгуманистическая эволюция / под ред. Д. И. Дубровского. М.: МБА, 2013. С. 237–252
[15] Ицков Д. И. Создание симбиотического интеллекта в контексте социальной политики развития социума / Д. И. Ицков // Вестник ЗабГУ. 2017. Т 23, № 11. С. 37–41.
[16] Harman G. Object-Oriented Ontology: A new theory of everything. London, UK: Pelican Books, 2018. 336 p. Мейясу К. После конечности: Эссе о необходимости контингентности / пер. Л. Медведевой. Екатеринбург; Москва: Кабинетный ученый, 2015. 196 с. Богост И. Чужая феноменология, или Каково быть вещью? Пермь: Гиле Пресс, 2019. 194 с.
[17] Hayles N.K. Cybernetics. In W.J.T Mitchell & M. B.N. Hansen. Critical Terms for Media Studies. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2010. P. 148.
[18] Munster A. Materializing New Media Embodiment in. Information Aesthetics. Dartmouth College Press/University Press of New England. 2006. P. 151.
[19] Брайдотти Р. Постчеловек. Пер. с англ. Д.Хамис. М.: Институт Гайдара, 2021. 408 с.

Ж. Делёза[20] и Ж. Симондона[21]. Постчеловеческие взаимодействия рассматриваются в экстралингвистических медиаисследованиях, особенно в связи с концептом «аффективных коммуникаций»[22]; в рамках современных *новоматериалистических теорий и экологических философий,* как самоорганизующиеся множественные взаимосвязи: человеко-животные, человеко-машинные, человеко-природные и прочие, анализируемые через концепцию «становления-с»[23]. Такие процессуальные взаимовлияния позволяют говорить о соединении материи и смысла в материально-дискурсивных коммуникационных процессах (К. Барад[24]).

Предлагаемое исследование критически анализирует имеющиеся постгуманистические познавательные подходы, сопоставляет их, и на основе такого анализа выявляет модели «постчеловеческих» коммуникаций, а затем подтверждает их примерами из современных художественных и медийных практик (как зарубежных, так и российских). Это позволяет обобщить знания о постчеловеческих коммуникациях и выделить «постчеловеческую коммуникативистику» как специфическую область знания, как раздел гуманитарной науки коммуникативистики.

Конкретные примеры постчеловеческих коммуникаций демонстрирует целый ряд современных художественных (био-арт, сайнс-арт, трансгенное искусство, трансгуманистическое искусство, телематическое и роботизированное искусство, медиаинсталляции и пр.) и медиапрактик (видеоигры, проекты виртуальной и дополненной реальности и пр.). Обращение к ним и изучение взаимосвязей между цифровым, материальным, текстовым и человеческим способно переориентировать внимание с предписанных значений и смыслов на

---

[20] Делёз Ж, Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения. Книга 2. Тысяча плато. Екатеринбург, Москва: У-Фактория, Астрель. С. 66.
[21] Simondon G. Communication et information: Cours et conférences. Editions de la Transparence. 2010. P. 60.
[22] Деникин А. А. Аффективные коммуникации в современных медиаформатах (на примере видеоигр) // Вестник культуры и искусств. 2023. № 4 (76). С. 7–21. Hipfl Brigitte. Affect in Media and Communication Studies: Potentials and Assemblages // Media and Communication, Volume 6, Issue 3, 2018, Pages 5–14.
[23] Haraway D. When species meet (Posthumanities). University of Minnesota Press. 2008. 423 p.
[24] Barad K. Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning. Durham, NC: Duke University Press, 2005. 544 p.

ситуативную, телесно-воплощённую природу коммуникаций человеческих субъектов, на важность учёта непредвиденных инвариантов действия объектов, текстов и машин, на материальность процессов, в которых складываются современные постчеловеческие познавательные практики.

Степень научной разработанности темы исследования

В России проблема постчеловеческих коммуникаций, их осмысления в современной культурной теории и практике до настоящего времени не становилась объектом специального философско-культурологического анализа, хотя данная тематика освещалась косвенно в различных областях научного знания.

Прежде всего вопросы постчеловеческих взаимодействий затрагиваются в транс- и постгуманистической философии.

Развитие постгуманистической философии на Западе связано с работами Р. Брайдотти, К. Вулф, Ф. Феррандо, Н. Бадмингтона, С. Зоргнер, Д. Харауэй, И.ван дер Туина, Л.Е. Грэхама, К. Барад, Р. Долфийн, Р. Раниш, Р. Пепперела и других[25]. В разной степени разработанности постгуманистические идеи можно найти у Э. Кона, Дж. Батлер, Дж. Агамбена, Ж. М. Шеффера В. де Кастру, Ф. Дескола, , Л. Гордона, Ж. Симондона и других. [26]

---

[25] Haraway D. The Companion Species. Prickly Paradigm Press: Chicago, 2003. 112 p.; Braidotti R. The Posthuman. Polity: Cambridge, UK, 2003. 200p. Braidotti R. Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming. Polity: Cambridge, UK, 2002. 317 p. Braidotti R. Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory. Columbia University Press: New York, 1994; 342 p. Barad K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter // Signs: Journal of Women in Culture and Society, 2003. Vol. 28, No. 3. P. 801–31; Ferrando F. Towards a Posthumanist Methodology. A Statementv// Frame, Journal For Literary Studies, 2012. Vol. 25, No. 1, Narrating Posthumanism, Utrecht University, 9–18; Ferrando F. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations // Existenz, The Karl Jaspers Society of North America, 2014. Vol. 8, No. 2, March 2014, 26–32. Ferrando. F. Philosophical Posthumanism. Bloomsbury Publishing Plc., London, 2019. 276 p. Dolphijn R., van der Tuin, I. New Materialism: Interviews & Cartographies. Open Humanities Press: University of Michigan, 2012. 198 p. Ranisch R., Sorgner S. L. Post- and Transhumanism: An Introduction. Peter Lang Publisher: Frankfurt et al, 2014. Pepperell R. The Posthuman Manifesto // Pepperell R. The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain. Intellect Books: Bristol, UK, 1995; Badmington N. Posthumanism. Palgrave: New York, 2000. 188 p. Graham L. E. Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Cultures. Rutgers University Press: New Brunswick, NJ, 2002. 259 p.

[26] Например: Butler J. Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. Routledge: New York et al., 1999. 256 p. Де Кастру Э.В. Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии. М., 2017. 200 с. Кон Э. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 344 с. Агамбен Дж. Открытое. М.: РГГУ, 2012. 111 с. Дескола Ф. По ту сторону природы и культуры. М.: Новое литературное обозрение, 2012.

В России постгуманизм исследовался в работах И.В. Катерного, А.И. Криман, А.В. Павлова, Н.М. Сазонова, Е.Б. Никитиной, О.В. Тимофеевой, М.А. Иванченко, М.В. Тлостановой, Д.А. Юмартова[27]. Отдельные аспекты постгуманистической проблематики затрагиваются в исследованиях А.А. Костиковой, Д.П. Козолупенко, А.Г. Гачевой, И.М. Чубарова и других. [28]

Философские идеи трансгуманизма, в частности концепция «постчеловека», рассматриваются в работах зарубежных трансгуманистов (Н. Бостром, Г. Буш, Н. Вита-Мор, М. Мински, М. Мор, Г. Моравик и др.). Отечественные исследователи Д.И. Дубровский, Д.И. Ицков, А.Ю. Нестеров и другие предлагают свои пути развития идей трансгуманизма. Работы Е.Н. Гнатика, И.В. Демина, В.Н. Катасонова представляют авторскую оценку и обсуждение гуманистического содержания и сущности трансгуманизма.

---

584 с.; Шеффер Ж.-М. Конец человеческой исключительности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. 390 с.; Gordon L. Problematic People and Epistemic Decolonization: Toward the Postcolonial in Africana Political Thought // Postcolonialism and Political Theory. Edited by Nalini Persram. N.Y.: Lexington Books, 2007. P. 121—142; Симондон Ж. Два урока о животном и человеке. Издательство Grundrisse. М., 2016. 140 с

[27] Катерный И.В. Постгуманизм: критический анализ социальных и дискурсивных практик: дисс. … доктор фил. наук: 20.00.02. МГИМО, г. Москва, 2022 г. 433 с. Криман А. И.. Истоки и смысл постгуманизма в социально-философском контексте : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 5.7.7; Место защиты: ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова». Москва, 2024. 196 с.; Павлов А.В. Постгуманизм: преодоление и наследие постмодернизма. Вопросы философии. 2019. № 5, С. 27–35; Никитина Е. По направлению к транс-мета-постгуманизму. URL: http://www.academia.edu/36494476; Сазонов Н.М. Ferations. world: о картографии утерянных масштабов // Неприкосновенный запас: дебаты о политике и культуре. № 131, с. 187-205; Тлостанова М.В. Постантропоцентрический антигуманизм против другого гуманизма как гуманизма Другого // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2015. №1. С.33-48; Тимофеева О.В. Другой в философско-антропологическом контексте: проблема различия и границы между человеком и животным: автореферат дис. ... доктора философских наук: 09.00.13 / Тимофеева Оксана Викторовна; [Место защиты: Ин-т философии РАН]. - Москва, 2018. 38 с.; Катерный И.В. Концептуализация социальной онтологии постгуманизма: социологические импликации // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. 2019. № 6. С. 13—34; Иванченко М. А. Философское осмысление феномена бессмертия в парадигмах трансгуманизма, постгуманизма и эссенциокогнитивизма // Galactica Media: Journal Of Media Studies. 2021. № 3(1). С. 39–63; Юмартов Д.А. Инклюзивность как основной принцип постгуманизма // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого № 4 (40), 2021. С. 109-122.

[28] Например: Костикова А.А. Postmodernism: A Feminist Critique // Metaphilosophy. Basil Blackwell (United Kingdom). № 44, 2013. P. 24-28; Чубаров И.М. Машинная антропология. Запоздалый манифест // ЛОГОС. Т. 25. № 2 (104), 2015. С. 122-141; Козолупенко Д. П. Нечеловеческая антропология: «Договорной человек» в современной философской антропологии // 2020. С. 195-207; Гачева А. Г. Русский космизм в идеях и лицах. М.: Академический проект, 2019. 431 с.

Трансгуманизм черпает свои силы и в произведениях научной фантастики, например, в киберпанке и сочинениях К. Чапека, У. Гибсона, Ф. Дика, О. Хаксли, Д. Нуна.[29]

Среди российских исследователей трансгуманизма выделяются Д.А. Медведев и В. Прайд, И.В. Артюхов[30], В.И. Аршинов, В.Г. Буданов[31]. Критические мысли об идеях трансгуманизма выражали Ф. Фукуяма, Ю. Хабермас, В.А. Кутырев, Ф.И. Гиренок, Н.Н. Ростова и др. [32]

Различные аспекты постгуманизации, т.е. становления «постчеловеческого состояния» общества рассматривались в исследованиях Д. Томаса, К. Хэйлз, А. Кларка, Р. Курцвейла, Э. МакГи, М. Гассона, Н. Бострома, Г. Грили, Дж. Фриденберга, М. Хайма, У.С. Байнбриджа, Р. Гераси, Дж. Баррата, Р. Ямпольского и др.[33]

---

[29] Чапек К. R.U.R. Средство Макропулоса. Война с саламандрами. Фантастические рассказы. Пер.: Аксель-Молочковский Ю. Н. Москва: Издательство "МИР", 1966. 568 с. Хаксли О. О дивный новый мир. М.: АСТ, 2014. 352 с.; Хаксли О. Возвращение в новых мир. М.: АСТ, 2018. 189 с.; Гибсон У. Нейромант. Азбука, 2015. 480 с.; Нун Д. Вирт. Adaptec/T-ough Press, 2002; Дик Ф.К. ВАЛИС. Эксмо, 2021. 352 с.

[30] Прайд В., Медведев Д. А. [Электронный ресурс] – 2005. Феномен NBIC-конвергенции: Реальность и ожидания URL: http://transhumanism-russia.ru/content/view/498/ [дата обращения: 06.08.2025]; Артюхов И.В. Трансгуманизм: философские истоки и история возникновения. В кн.: Новые технологии и продолжение эволюции человека? Трансгуманистический проект будущего. Москва, ЛКИ, 2008, с. 31-46.

[31] Аршинов В.И. Трансгуманизм в перспективе эволюции сложности. Философские науки. 2013;(8): 11-23; Буданов В.Г. Квантово-синергетическая антропология и проблемы искусственного интеллекта и трансгуманизма // Философские науки. 2013. № 9. С. 25 – 37.

[32] Fukuyama F. Agency or Inevitability: Will Human Beings Control Their Technological Future? // Rosenthal, M. (ed.) The Posthuman Condition. Aarhus University Press: Aarhus, 2012. P. 157–69; Хабермас Ю. Будущее человеческой природы: На пути к либеральной евгенике? М.: Весь Мир, 2002. 144 с.; Кутырев В.А. Апология человеческого (предпосылки и контуры консервативного философствования) // Вопросы философии. 2003. №1. С. 63-75; Гиренок Ф.И. Признаки постхайдеггерианского мышления. Вестник Московского университета. Серия 7: Философия, издательство Изд-во Моск. ун-та (М.), № 2, с. 19-25; Ростова Н. Мягкая сила постгуманизма: что нам мешает мыслить по-русски? М.: Проспект, 2022. 184 с.

[33] Tomas D. Feedback and Cybernetics: Reimaging the Body in the Age of the Cyborg // Featherstone M., Burrows R. (eds) Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment. – London: SAGE Publications, 1995. P. 21-43. Hayles K. N. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: The University of Chicago Press, 1999. 364 p. Clark A. Natural-born cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence. – Oxford: Oxford University Press, 2004. 229 p. Kurzweil R. The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology. New York: Viking Penguin, 2005. 672 p. McGee E.M. Bioelectronics and Implanted Devices // Medical Enhancement and Posthumanity, edited by Bert Gordijn and Ruth Chadwick. Dordrecht: Springer, 2008. P. 207-224. Gasson M.N. Human ICT implants: From restorative application to human enhancement // Gasson M.N., Kosta E., Bowman D. M. (eds) Human ICT Implants: Technical, Legal and Ethical Considerations. The Hague: T. M. C. Asser Press, 2012. P. 11-28. Bostrom N. Human genetic enhancements: A transhumanist perspective // Holland S. (ed) Arguing About Bioethics. New York: Routledge, 2012. P. 105-115. Greely H. T. The End of Sex and the Future of Human Reproduction. Cambridge: Harvard University Press, 2016. 373 p. Friedenberg J. Artificial Psychology: The Quest for What It Means to Be Human. Philadelphia: Psychology Press, 2008. 313 p. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. New York: Oxford University Press, 1993. 200 p. Bainbridge W.S. The Virtual Future. London: Springer, 2011. 212 p. Geraci R.M. Apocalyptic AI: Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality. New York: Oxford University

На способы рассуждения автора диссертации повлияли идеи экоактивизма, пост-феминизма и исследований животных (англ. animal studies), «более-чем-человеческая» стратегия экологических коммуникаций, обращённые к выстраиванию взаимодействий с животными и биологическими созданиями. [34]

Трансгуманизм, постгуманизм и экокритицизм имеют очевидные пересечения с постмодернизмом, с его истоком в философии Ф. Ницше, М. Хайдеггера, М. Фуко, Ж. Делёза, Ф. Гваттари. Среди заметных исследователей постмодернизма выделим Л. Хатчеон, Ф. Джеймисона, Д. Келлнера, С. Сьюзен, Б. Макхейла, З. Баумана, В. Курицына, Н.Б. Маньковскую и других.[35]

Автор диссертации исходит из предположения о том, что коммуникация может рассматриваться как канал для проявления безличных, бессознательных, аффективных сил. Поэтому в диссертационной работе анализируются и применяются к практическим примерам теоретические подходы, сязанные с исследованием аффектов, предлагаемые Б. Массуми, Э. Мэнинг, Т. Бреннан, Е. Седжвик и А. Фрэнком, П. Клаф, М. Хансеном и др.[36]

Press, 2010. 248 p. Баррат Дж. Последнее изобретение человечества: Искусственный интеллект и конец эры Homo sapiens / Пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшн, 2015. 304 с. 42 Yampolskiy R.V. Artificial Superintelligence: A Futuristic Approach. Boca Raton: CRC Press, 2015. 227 p

[34] Подробнее см.: Haraway D. J. When Species Meet. University of Minnesota Press, Minneapolis, 2008. 423 p. Агамбен Дж. Homo sacer. Суверенная власть и голая жизнь. М.: Издательство «Европа», 2011. 250 с. Wolfe C. Animal Rites: American Culture, the Discourse of Species, and Posthumanist Theory. Chicago and London: University of Chicago Press, 2003. 237 p. Кон Э. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 344 с. Харауэй Д. Оставаясь со смутой: Заводить сородичей в хтулуцене. Пер. с англ. А.Писарева, Д.Хамис и П.Хановой. Пермь: Гиле Пресс, 2021. 340 с. Alaimo Stacy. Oceanic Origins, Plastic Activism, and New Materialism at Sea// Material Ecocriticism. Eds. Serenella Iovino and Serpil Oppermann. Bloomington: Indiana University Press, 2014. Pp. 186-203.

[35] Hutcheon L. Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony. London – New York: Routledge, 1994. 258 p. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма. М.: Издательство Института Гайдара, 2019. 808 с. Kellner D. Media Culture. Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern. London and New York: Routledge, 1995. 288 p. Susen S. The 'Postmodern Turn' in the Social Sciences. Houndmills – Basingstoke – Hampshire: Palgrave Macmillan UK, 2015. 522 p. McHale B. The Cambridge Introduction to Postmodernism. Cambridge: Cambridge University Press, 2015. 239 p. Bauman Z. Postmodernity and Its Discontents. Cambridge: Polity Press, 1997. 232 p. Курицын В. Русский литературный постмодернизм. М.: ОГИ, 2000. 347 с.
Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: А летейя, 2000г. 347 с. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма: Художественно-эстетический ракурс. 2020. 496 с.

[36] Массуми Б. Автономия аффекта// Философский журнал 2020. Т. 13. № 3. С. 110–133. Manning E. Always More than One: Individuation's Dance. Durham: Duke University Press, 2013. P. 76. Manning E. Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty, by Erin Manning. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. Pp. 1-18. Brennan T. The Transmission of Affect. Ithaca, NY: Cornell UP, 2004. Blackman L., Venn C.. Affect// Body and Society 16.7 (2010): 7–28. Sedgwick E.K., Frank A. Shame in the cybernetic fold: reading Silvan Tomkins. //Critical Inquiry 21(1), 1995: 496–522. The Affective Turn: Theorizing the Social. Edited by P. Ticineto Clough, J.Halley. Durham, N.C.: Duke University Press, 2007. 313 p. Clough P. T. The affective turn: political economy, biomedia and bodies//Theory Culture & Society,25:1,2008. Hansen M. The Time of Affect, Bearing Witness to Life," Critical Inquiry 30.3 (2004): 594.

Проявление таких сил в коммуникативных практиках выявляется с опорой на концепции «телоцентризма» в современной культуре**,** осмысляемые в трудах российских философов В.А. Подороги[37], М.Н. Эпштейна и Г.Л. Тульчинского[38], в рамках телесно-ориентированного подхода (англ. *the embodied cognition approach*)[39] и теории «воплощённого познания» в работах Дж. Лакоффа и М. Джонсона, Ф. Варела, Э. Кларка и др. [40]

Исследования проблематики близкой постчеловеческой коммуникации за рубежом начались с середины XX века в работах Ю. Хабермаса, Н. Лумана, К. Шеннона и У. Уивера, Б. Латура, Д. Гункеля и др.[41] Теоретической основой постчеловеческой коммуникативистики стали идеи кибернетики (Н. Винер, К. Дойч[42]), постструктуралистские философские концепции (М. Фуко, Ж. Делёз, Ф. Гваттари[43]).

Постчеловеческая субъектность и влияние постгуманизма на коммуникационные процессы анализируются философами К. Хейлз и Р. Брайдотти, К. Вулф, П. Найаром, Н. Бадмингтоном, С. Хербрехтером, Ф. Феррандо, Д. Роденом и др.[44]

---

[37] Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М., Ad Marginem, 1995. 339 с.
[38] Эпштейн М. Н., Тульчинский Г. Л. Философия тела. Тело свободы. СПб. : Алетейя, 2006. 432 с.
[39] Князева Е.Н. Телесно-ориентированный подход в эпистемологии // Эпистемология и философия науки. 2010.№1. С. 42–49. Damasio A. The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 1999. 400 p.
[40] Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Пер. с англ. А. Н. Баранова и А. В. Морозовой. Москва: УРСС, 2004. 252 с. Lakoff George, Johnson Mark. Pilosophy In The Flesh: the Embodied Mind and its Challenge to Western Thought. Basic Books, 1999. 624 p. Varela F.J., Thompson E., Rosch E. The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience. Cambridge (MA): The MIT Press. Cambridge: MIT Press, 1991. 328 p. Clark E. Being There: Putting Mind, Body, and World Together Again. Cambridge, MA: MIT Press, 1997. 267 p.
[41] Shannon C., Weaver W. The mathematical theory of communication. Urbana: University of Illinois Press, 1949. 125 p. Латур, Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. Пер. с англ. И. Полонской; под ред. С. Гавриленко. Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 384 с. Хабермас Ю.Теория коммуникативной деятельности. В 2-х томах. М.: Весь мир. 2022. 577с. Луман Н. Общество как социальная система. Пер. с нем./ А. Антоновский. М: Издательство "Логос", 2004. 232 с. Gunkel D. We Are Borg: Cyborgs and the Subject of Communication// Communication Theory, Vol. 10, No. 3 (2000). P. 332-357.
[42] Wiener N. Cybernetics, Or Control and Communication in the Animal and the Machine. 2nd ed. New York: The M.I.T. Press and John Wiley & Sons, Inc., 1961. 352 p. Дойч К. Нервы управления. Модель политической коммуникации. М.: Наука, 1993.124 с.
[43] Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб.: A-cad, 1994. 405 с. Делёз Жиль, Гваттари Феликс. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. Пер. с франц. и послесл. Я.И. Свирского; науч.ред. В.Ю. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. 895 с.
[44] Hayles N. K. How we became Posthuman. London: The University of Chicago Press, 1999. 364 p. Braidotti R. Posthuman Knowledge. Cambridge, UK: Polity Press., 2019. 210 p. Wolfe Cary. What is Posthumanism? Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. Pramod K Nayar. Posthumanism. Cambridge, England: Polity Press, 2014. 357 p.

Отдельные аспекты постчеловеческих коммуникаций разрабатываются в рамках исследования взаимодействия техники и тела человека в постфеноменологическом направлении философии техники (Д. Айд, П.-П. Вербик, Л. Сачмен и др.[45]). Ряд исследователей анализируют телесные возможности медиакоммуникации (М. Хансен, А. Мюнстер).[46]

Био-экологический феминизм, экокритицизм так или иначе затрагивают целый ряд важных идей для постчеловеческой коммуникативистики. Среди видных исследователей в этой области: П. Крутцен, С. Иовино и С. Оппермann, Р. Кокс, Э. Кон. Вопросами биосемиотики занимаются В. Уилер, Д. Абрам, С. Дуокинс, Д. Гриффин, У. Мэйсон, М. Мидгли, Л. Роджерс и Г. Каплан, Р. Шелдрэйк, П. Шепард, К. Зиммер[47]. Зоосемиотика представлена исследованиями Т. Шебёка, Э. Плек, В. Депре, М. Мере, Б. Смэтс и др.[48]

Badmington N., (ed.). Posthumanism. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2000. 188 p. Herbrechter S. Posthumanism: A Critical Analysis. London: Bloomsbury, 2013. 248 p. Феррандо Ф. Философский постгуманизм / пер. с англ. Д. Кралечкина; под науч. ред. А. Павлова; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2022. 360 с. Roden David. Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human. London: Routledge, 2014. 220 p.

[45] Ihde D. Of Which Human are We Post? // H+/-: Transhumanism and Its Critics, ed. by R. Hansell & W. Grassie. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011. Pp. 123–35. Ihde D. Experimental phenomenology: Multistabilities. New York: Suny Press, 2012. 216 p. Verbeek, P.P. What things do: philosophical reflections on technology, agency, and design. Pennsylvania: Penn State University Press., 2005. 264 p. Сачмен Л. Реконфигурация отношений человек-машина. М.: Элементарные формы, 2019г. 488с.

[46] Hansen M. New Philosophy for New Media. Cambridge, MA: MIT Press., 2004. 362 p. Munster A. Materializing New Media Embodiment in Information Aesthetics. Dartmouth College Press/University Press of New England. 2006. 256 p.

[47] Crutzen P., Zalasiewicz J, Williams M, Steffen W. The new world of the Anthropocene// Environmental Science and Technology, 44 (7), 2010: 2228-2231. Iovino S., Oppermann S. Introduction: Stories Come to Matter // Material Ecocriticism, ed. by S.Iovino and S. Oppermann. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2014. Christoph Cox. Preposterous Realism and Posthuman Aesthetics // The Oxford Handbook of Global Realisms, ed. Katherine Bowers and Margarita Vaysman. New York: Oxford University Press, 2024. Кон Э. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 344 с. Wheeler Wendy. The Biosemiotic Turn: Abduction; or, The Nature of Creative Reason in Nature and Culture //Ecocritical Theory: New European Approaches, edited by Axel Goodbody and Kate Rigby. University Press of Virginia, 2011. Pp. 270-282. Abram D. The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More- Than-Human World. New York: Pantheon Books, 1996. 368 p. Dawkins S.M. Through Our Eyes Only? New York: Oxford UP, 1998. 202 p. Griffin Donald R. Animal Thinking. Cambridge: Harvard UP, 1984. Animal Minds:Beyond Cognition to Consciousness. Chicago: U of Chicago Press, 2001. 237 p. Mason W. A. Development of Communication between Young Rhesus Monkeys // *Science* 130 (1959): 712–713. Midgley M. Animals and Why They Matter. Athens, GA: Georgia UP, 1983. 160 p. Rogers Lesley J., Kaplan Gisela. Songs, Roars, and Rituals: Communication in Birds, Mammals, and Other Animals. Cambridge: Harvard UP, 2000. 207 p. Sheldrake Rupert. Dogs That Know When Their Owners Are Coming Home. New York: Crown Publishing Group, 2011. 400 p. Shepard Paul. Thinking Animals: Animals and the Development of Human Intelligence. Athens: U of Georgia P, 1998. 296 p. Zimmer Carl. The Surprising Science of Animal Friendships // Time, 20 Feb. 2012: 34–38.

[48] Plec E. Perspectives on Human-Animal Communication: An Introduction. In Perspectives on Human-Animal Communication: Internatural Communication. Edited by Emily Plec. London: Routledge, 2013. 288 p. Despret V., Meuret M. Cosmoecological Sheep and the Arts of Living on a Damaged Planet //Environmental Humanities 8, no. 1, 2016: 24-36. Smuts B. Embodied communication in non-human animals //Fogel, A., King, B. J. and Shanker, S. G. (eds) Human

Не менее значимым остаётся политико-критический дискурс, который обеспечивает возможность понимания смысловых, социальных и политических аспектов постчеловеческих коммуникаций. Самые яркие критики идеи «постчеловеческого» – Ж. Бодрияр, Ф. Фукуяма, Д. Айд, Д. Чендлер и другие[49]. Критическая по отношению к трансгуманизму позиция заявлена в работах Г. Йонас, С. Жижека, Л. Касс, А. Крокера, В.А. Кутырёва, В.Н. Катасонова, Б.Г. Юдина и других.[50]

Вместе с тем, указанные авторы затрагивают в большей степени проблемы транс- и постгуманизма как явления современной социальной действительности. В значительно меньшей степени ими исследуются реальные возможности и конкретные вопросы коммуникаций в трансгуманистическом и постгуманистическом контекстах. В отечественной философской и в целом в гуманитарной литературе до сих пор отсутствуют чёткие представления о постчеловеческих коммуникациях, их специфике, функциях и роли в современной действительности.

Объект исследования – современные коммуникационные практики в контекстах постгуманистической философии.

Предмет исследования – влияние постгуманистических подходов, теорий и концепций на формирование «постчеловеческих» коммуникативных моделей и

---

development in the twenty-first century: visionary ideas from systems scientists. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. Pp. 136-146.

[49] Baudrillard J. Ecstasy of Communication //The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture. Ed. H. Foster. Port Townsend: Bay Press, 1983. P. 126–133. Baudrillard Jean. Screened Out. Liberation, May 6, 1996 // Screened Out. New York: Verso, 2002. 208 p. Fukuyama F. Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution. London:Profile Books, 2002. 272 p. Ihde D. Of Which Human are We Post? // H+/-: Transhumanism and Its Critics, ed. by R. Hansell & W. Grassie. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011. Pp. 123–35. Chandler David. The world of attachment? The post-humanist challenge to freedom and necessity. Millennium 41(3), 2013: 516-534.

[50] Йонас Г. Принцип ответственности. Опыт этики для технологической цивилизации. Серия: Мир и человек. М.: Айрис-пресс, 2004 г. 480 с. Žižek S. Less Than Nothing: Hegel and the Shadow of Dialectical Materialism. London: Verso, 2012. 1056 p. Kass L. The Wisdom of Repugnance: Why We Should Ban the Cloning of Humans. Val. U. L. Rev. 32(2), 1998: 679–705. Kroker Arthur. Exits to the Posthuman Future, Polity, Cambridge, 2014. 224 p. Кутырев В.А. Время Mortido. СПб.: Алетейя, 2012. 334 с. Кутырёв В.А. Апология человеческого (предпосылки и контуры консервативного философствования) // Вопросы философии. 2003. №1. С. 63-75. Катасонов В. Н. Новая эволюционная утопия: трансгуманизм. 2014. URL: https://www.pravmir.ru/novaya-evolyutsionnaya-utopiya-transgumanizm/ [дата обращения: 06.08.2025]. Юдин Б.Г. Трансгуманизм: сверхгуманизм или антигуманизм? // Биоэтика и гуманитарная экспертиза. 2013. № 7. С. 10–24.

способов циркуляции нерепрезентативного знания в художественных и медийных практиках.

Цель исследования – выявление моделей «постчеловеческой» коммуникации на основе критического осмысления и типологизации постгуманистических познавательных подходов, теорий и концепций; рассмотрение способов осуществления постчеловеческих коммуникаций в художественных и медийных практиках; интерпретация того, что они могут сообщать и как влияют на человека и его жизненную среду.

Достижение поставленных целей исследования предполагает решение следующих **задач**:

1) провести анализ постгуманистических познавательных подходов, теорий, концепций и эксплицировать философские, историко-культурные и естественнонаучные контексты появления и развития постчеловеческих коммуникационных практик;

2) концептуализировать постчеловеческую коммуникативистику как исследовательское направление и область гуманитарного знания;

3) разработать понятийный аппарат для исследования постчеловеческой коммуникации и описания моделей постчеловеческой коммуникации, выявить методологические основания для анализа постчеловеческих коммуникаций;

4) обосновать функционирование трансгуманистических моделей коммуникаций, рассмотрев специфику человеко-машинных взаимодействий и «протезных» коммуникации в арт-проектах и медиапрактиках, в телематических и телекоммуникационных проектах, в трансперсональных и техно-телепатических коммуникациях, в коммуникациях с био-изменёнными телами, мутантами, клонами, биотварями; в робото-человеческих коммуникациях, взаимодействиях с искусственным интеллектом в контексте идеи «технической сингулярности»;

5) обосновать возможности постчеловеческих коммуникаций, телесно-воплощённых взаимодействий и реляционных практик в интерактивных арт-проектах; рассмотреть и концептуализировать эмерджентные телесности, «дистрибьютированные тела» и распределённое соучастие в аутопоэтических арт-проектах;

6) проследить и осмыслить неоматериалистические тенденции и объектно-человеческие коммуникации в постдраматическом театре;

7) изучить постгуманистические материальные, телесно-воплощённые коммуникации в инсталляционных формах искусства «глубоких медиа»;

8) выявить влияние идей Нового материализма на видеоигровые коммуникационный практики, рассмотрев со-коммуникации с игровыми био-объектами;

9) определить модель объектно-ориентированной коммуникации с обращением к объектно-ориентированной онтологии и спекулятивно-реалистическим теориям применительно к арт-практиках современных художников;

10) проанализировать аффективные коммуникации в видеоиграх, действия геймеров и игровых объектов;

11) обосновать концепцию «более-чем-человеческой» модели коммуникаций на примерах арт-проектов современных художников;

12) рассмотреть межвидовые экологические коммуникации в контексте экокритицизма и радикального экофеминизма.

Источниковая база исследования.

При подготовке диссертации были использованы два вида источников. *Теоретические работы,* в которых формулируются постгуманистические познавательные подходы, теории, концепции, складывается новый понятийный аппарат для анализа постчеловеческих коммуникаций. Вторая группа - *эмпирические источники* (арт-практики, медиапроекты, социальные и

экологические проекты), позволяющие на конкретных примерах обобщить и проиллюстрировать заявленные в диссертации темы и тезисы.

Диссертация основана на широком, динамично формирующимся и непрерывно трансформирующимся корпусе современных философских, культурологических и теоретических научных работ, в которых поставлены и активно обсуждаются вопросы постгуманистических практик, человеко-машинных взаимодействий и тенденций современной цифровой культуры. Это, прежде всего, философские исследования по постгуманизму, трансгуманизму, спекулятивному реализму, Новому материализму, «нечеловеческому повороту» и современным экофилософиям, предлагающие различные взгляды и позиции на межчеловеческие, материально-дискурсивные и человеко-машинные взаимодействия. Среди них особенно ценными оказались положения постгуманистической философии, энактивизма, объектно-ориентированной онтологии, кинетической и соматической эстетики, реляционные теории, теории аффектов, эстетики перформативности и теории соучастия. При этом основное внимание уделялось тем мыслям и идеям, которые оказали наибольшее влияние на разработку рассматриваемой проблемы или же представили оригинальные, своеобразные выводы.

Одновременно, необходимым является использование работ по исследованию современных цифровых медиатехнологий, теории Новых медиа, робототехники, технологий виртуальной и дополненной реальности, исследования искусственного интеллекта. Особенно важной представляется литература, раскрывающая социально-культурные последствия цифровой революции в исследованиях современных социологов, исследователей технокультуры. Воздействия современных технологий на человека, неопсихологические теории, исследования аффекта позволили выявить важные аспекты, влияющие на функционирование современных постчеловеческих коммуникаций.

Существенными оказались источники в виде научно-публицистических и манифестных работ техно-активистов И. Маска, Н. Харбиссона, Н. Бострома, Н.

Вита-Мор, В. Винджа и др., опубликованные как в печатных изданиях, так и онлайн в Интернете.

Вместе с тем, для репрезентативности исследования немаловажными стали критика технооптимизма, техноскептицизм ряда современных исследователей, художников и авторов, отражённые в метких критических статьях и аналитических материалах, опубликованных в зарубежных и российских сборниках научных статей. Они позволили выявить более широкое поле идей и возможностей для современной постчеловеческой коммуникативистики.

Эмпирические источники исследования включают в себя арт-практики и современные медиапроекты, непосредственно реализующие постчеловеческие коммуникации на практике. Они отобраны и разделены в соответствии с рядом общих признаков на трансгуманистические, постчеловеческие, постгуманистические, более-чем-человеческие, объектно-ориентированные, экокритицистские, которые составляют исследуемые модели «постчеловеческой» коммуникации.

В качестве трансгуманистических эмпирических источников были выбраны роботизированные кинетические скульптуры и техноперформансы киберхудожника Стеларка, эксперименты по превращению в киборгов кибер-активистов Н. Харбиссона, М. Рибас, Дж. Декни, интерактивные работы художников М. Фрея, К. Фейнголда, телематические перформансы Э. Каца, Л. Хершман-Лисон, НКИ-эксперименты У. Габриэль, Л.-Ф. Демерса, интерактивные арт-проекты К. Голдберга, Б. Симана, П. Сермона, К. Соммерер и Л. Миньонно, ВР-инсталляции Ч. Дэвис, перформансы Орлан, арт-инсталляции П. Пиччинини и Д. Ли и целый ряд других медиа- и арт-проектов, в которых коммуникация представлена не как средство обмена сообщениями, а как организуемые процессы совместной активности биологических и небиологических тел и объектов.

Среди объектно-ориентированных эмпирических источников исследования выделяются монументальные зеркальные комнаты японской художницы Я.

Кусамы, скульптурные инсталляции саунд-арт художника Зимоюна, техно-перформансы К. Николая, инсталляции Б. Гроссера, Э. Гормли, компьютерные арт-праграммы Я. Богоста, инсталляции «Моясвязь» (С. Спачал, М. Швагели, А. Подгорник, 2013) и проект «The Romantic Disease: An Artistic Investigation of Tuberculosis» (2014), созданный А. Думитриу и другие арт-проекты, которые несмотря на декларируемые художниками попытки уйти от субъектности и антропоцентризма, обнаруживают свою связь с дискурсом, с политическими и культурными условиями, а значит не могут рассматриваться вне связи с человеческим.

Постчеловеческие (телесно-ориентированные) источники включают инсталляции медиахудожников П. Вайбеля, Дж. Шоу, М. Бенаюна, Д. Рокеби, С. Пенни, Н.Штерна, А. Алёхиной, К. Аттербак, С. Миками, У. Габриэль, Р. Лозано-Хеммера, Д. Розина, арт-коллектива Blendid, Е. Попович, К. Ринальдо и других, демонстрирующие, что интерактивные коммуникации – это интерфейсы телесных взаимодействий, способствующие развитию чувствительности к свершению возможного, переживанию взаимосвязей между элементами, составляющими конкретную материальную сборку, и элементами, остающимися в потенции своего воплощения, делающими ощущаемым переживания телесной воплощённости в результате взаимодействия с информационной средой.

В качестве «более-чем-человеческих» источников использованы геймплей видеоигр Call of Duty 4 (Activision, 2007), World Of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004-2025), Hærfest (Breda University of Applied Sciences, 2009), Mark of the Ninja (Klei Entertainment, 2012), Pokémon Go (Niantic, 2016), инсталляции французского видеохудожника П. Хьюге, К. Армстронга, которые «разрабатываются и реализуются для того, чтобы инициировать процессы совместной творческой самоорганизации, чтобы порождать множественные активности и быть проводниками для обмена аффективными состояниями».[51]

[51] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 209.

Экокритицистские эмпирические источники представляют собой био-эксперименты Ю. Вергазова и Н. Ульянова, экологические и локативные художественные проекты Э. Холла, Э. Каца, Э. Танненбаума, П. Каул, включая инсталляцию «Моя связь» (2013) художников С. Спачал, М. Швагели, А. Подгорник. Они помогают настроить человеческую перцепцию на переживание «более-чем-человеческого» опыта - опыта дифференциации возможного, через который мир предлагает себя восприятию и участию человека.

Методология и методы исследования.

Методология исследования основывается на междисциплинарном подходе, обеспечивающим широкий диапазон изучения явлений и процессов современной коммуникации. Методологической основой диссертационного исследования послужили принципы, категории и положения современной коммуникативистики, философской антропологии и философии культуры.

Ключевыми для этой диссертационной работы стали идеи, представленные в трудах критических постгуманистов Р. Брайдотти[52], С. Хербрехтера[53], Н. Бадмингтона[54] и К. Вулф[55], предлагающих пути переосмысления объективности, рациональности, познания, свободы воли, преодоления гуманистической уверенности в превосходстве человека над нечеловеческим, и направляющих внимание на исследование взаимоотношений, гибридности и взаимозависимости всего сущего. Эти идеи опираются на работы философов А. Бергсона, Ж. Делёза и Ф. Гваттари и следуют неоспинозовской монистической онтотологии, предполагающей радикальную имманентность, то есть примат самоорганизующейся материи.

Существенным для данной работы стал и комплекс философских исследований Новых материалистов, особенно концепция «вибрирующей

[52] Braidotti R. The posthuman. Polity Press, 2013. 200 p.
[53] Herbrechter S. Posthumanism: A Critical Analysis. London: Bloomsbury, 2013. 248 p.
[54] Badmington N., ed., Posthumanism. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2000. 188 p.
[55] Wolfe C. What is Posthumanism? Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010. 357 p.

материи» Дж. Беннетт, «интра-акции» и «этико-онто-эпистемологии» К. Барад. Эти исследования послужили основой для понимания «постчеловеческих коммуникаций» как процессов физического действования и материально-дискурсивного взаимодействия, вовлекающих нечеловеческую активность, материальность и взаимосвязанность в человеческие коммуникационные процессы.

Философская теория «процессуальности» В. Уайтхеда, «техноэстетика» Ж. Симондона[56], концепция «синергетического диалога человека с природой» И. Пригожина и И. Стенгерс[57], экологическая теория развития Дж. Гибсона[58], а также концепция энактивизма (энактивного познания)[59] учитываются в диссертационной работе, поскольку они фиксируют отход от коммуникативной модели, основанной на репрезентации, отражении и интерпретации к энактивной модели воспринимающего и действующего субъекта/субъектов-агентов, одновременно формирующих окружающую среду-пространство и формируемых ею. Акторно-сетевая теория Б. Латура[60] представила концептуальную основу для изучения и описания социотехнических процессов, в которых действуют люди и нечеловеческие объекты.

В целом это исследование опирается на антиэссенциалистские подходы - реляционно-практическую постгуманистическую эпистемологию (С. Герарди)[61],

---

[56] Симондон Ж. О способе существования технических объектов / Пер. М. Куртова // Транслит. № 9. 2011. С. 94-105. Симондон Ж. Суть техничности / Пер. Д. Скопина // Синий диван. № 18. 2013. С. 93-114. Simondon G. On the Techno-Aesthetic. Letter to Jacques Derrida. Parrhesia, 2012, no. 14. Pp. 1-8. URL: http://www.parrhesiajournal.org/parrhesia14/parrhesia14_simondon.pdf [дата обращения: 06.08.2025].

[57] Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой: Пер. с англ./ Общ. ред. В. И. Аршинова, Ю. Л. Климонтовича и Ю. В. Сачкова. М.: Прогресс, 1986. 432 с. Пригожин И., Стенгерс И. Время. Хаос. Квант. К решению парадокса времени. М.: Едиториал УРСС. 2003. 240 с.

[58] Гибсон Д.Д. Экологический подход к зрительному восприятию. Пер. с англ. Т. М. Сокольской; Общ. ред. и вступ. ст. А. Д. Логвиненко. Москва: Прогресс, 1988. 461 с.

[59] Varela F. Der Kreative Zirkel. Skizzen zur Naturgeschichte der Rückbezüglichkeit // Die erfundene Wirklichkeit. Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben? München: Piper, 1998. S. 306. Князева Е. Н. Энактивизм: новая форма конструктивизма в эпистемологии. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив; Университетская книга, 2014. 352 с. Noë A. Action in Perception. Cambridge: The MIT Press, 2004. 296 p.

[60] Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию / пер. с англ. И. Полонской; под ред. С. Гавриленко; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 384 с.

[61] Cozza M., Gherardi S. The Posthumanist Epistemology of Practice Theory: Re-imagining Method in Organization Studies and Beyond. Palgrave Macmillan, 2023. 221 p.

концепцию «знания как локального ситуативного действия» (Д. Харауэй)[62], идею «партиципаторной композиции» (С. Арройо)[63], что позволяет анализировать то, как люди, нечеловеческие сущности, объекты, социальные установки и дискурсы формируются конститутивными взаимосвязями, реализуемыми и перестраиваемыми в совместных практиках. Такой процессуальный подход к эпистемологическим практикам и коммуникациям, указывает на то, что «реляционные знания» вырабатываются в практике, в действии и совершенствуются в процессе практической деятельности. Знание объявляется процессом, а практика понимается как «ризоматическое движение» (Ж. Делёз), которое создаёт и разрушает новые соединения без какого-либо заранее определённого закона. Это позволяет связать практику с творчеством и импровизацией, изобретением способов действовать.

Такая методология в центр рассмотрения ставит организацию действий и учёт их последствий для понимания постчеловеческих коммуникаций. Это требует пересмотра концепции «контекста», который больше не является условием действия, а является ситуацией «запутанности»[64], в которой пересекается и взаимно детерминируется поведение вовлечённых актантов (объекты, субъекты, события и пр.) и условия окружающей их среды. Опорными для исследования арт- и медиапрактик были выбраны метод «кайротической коммуникации» и концепция «изобретения в действии».[65]

Представленная в диссертации идея «коммуникации как испытания возможного» основывается на отказе от концепции «истины как соответствия», на

---

[62] Харауэй Д. Ситуативные знания: вопрос о науке в феминизме и преимущество частичной перспективы, Логос, т. 32, #1, 2022, с. 237-271. Braidotti R. Posthuman Knowledge, Cambridge: Polity Press., 2019. 210 p.

[63] Arroyo S. J. Participatory Composition: Video Culture, Writing, and Electracy. Southern Illinois University Press., 2013. 184 p. Ulmer G.B. Posthumanism as researcher methodology: inquiry in the Anthropocene, in International Journal of Qualitative Studies in Education, 30(9), 2017, pp. 832–848.

[64] Schrödinger E. Discussion of Probability Relations between Separated Systems // Proceedings of the Cambridge Philosophical Society : журнал. 1935.№ 31. Pp. 555 -563. Einstein A.,Podolsky B., Rosen N. Can Quantum-Mechanical Description of Physical Reality Be Considered Complete? (англ.)// Physical Review/E.L. Nichols, E. Merritt, F. Bedell, G. D. Sprouse — Lancaster: for the American Physical Society by the American Institute of Physics, 1935. Vol. 47, Iss. 10. P. 777—780.

[65] Ulmer G. L. Heuretics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. 267 p. Brooke C.G. Lingua Fracta: Towards a Rhetoric of New Media. Hampton Press, 2009. 222 p. Morey S. Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy. Routledge, 2016. 280 p.

замещении «объективной точки зрения» на радикальную множественность значений, точек зрения, действий и желаний. Это идея «множественности» как продолжение «онтологии постоянного становления», указывает на невозможность ни на что постоянно полагаться, когда кажущееся «сущее» есть «скопление случайных узловых точек, которые остаются объединёнными в течение некоторого времени, но в конечном итоге снова растворяются в дальнейшем становлении»[66]. Инвариантность в реализации возможного в конкретной коммуникационной сборке (ассамбляже) в диссертации связывается с понятием «фигурального» (фр. *le figural*)[67].

Принципиальным базисом для рассмотрения постчеловеческих коммуникационных практик в данной диссертации является представления о сверхчеловеческой специфике функционирования коммуникаций и искусства, представляющих собой процессы взаимоотношений «более-чем-человеческого»[68] (соучастия человеческих и нечеловеческих агентов), а также сам «динамизм», преобразующий мир, совместно с которыми нужно действовать, в «потоке природного мира», чтобы реализовывать, как полагает культуролог К. Кокс, «случаи геофизико-химического становления мира»[69]. Основанием для этой гипотезы служит мнение, что во Вселенной присутствуют когнитивно непостижимые силы и интенсивности, которые хотя сами по себе и не ощущаются человеком, но проявляют себя в переходах между различными стадиями межактантных взаимодействий и участвуют в формировании и распределении аффектов.

Поскольку постгуманизм рассматривает жизнь как нечто неконтролируемое, изменяемое, превосходящее возможности человека, полезным инструментарием

---

[66] Stefan L.S. Philosophy of Posthuman Art. P. 130.
[67] Lyotard J.-F. Discourse, Figure. Trans. Antony Hudek and Mary Lydon, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. 516 p. Делёз Ж. Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения. СПб.: Machina, 2011. 176 с. Луман Н. Общество как социальная система. Пер. с нем./ А. Антоновский. М: Издательство "Логос", 2004. 232 с.
[68] Abram D.The spell of the sensuous:Perception and language in a more-than-human world.Random House:Vintage. 1997. 368 p.
[69] Cox Ch. Preposterous Realism and Posthuman Aesthetics // The Oxford Handbook of Global Realisms, ed. Katherine Bowers and Margarita Vaysman. New York: Oxford University Press, 2024.

для рассмотрения постчеловеческих коммуникаций стали размышления философа М. Серра о художественных практиках «как формах не только человеческого самовыражения»[70]. Это позволяет переосмыслить человека и мир в перспективе взаимовлияния и всеобщего соучастия, становления с миром и энергийными силами мира, когда задача коммуникации видится в том, чтобы улавливать, усиливать, подвергаться воздействию, сонастраиваться, излучать и возвращать в мир эти энергийные силы, становясь ответственным (способным и способствующим реагированию) по отношению к инаковости, что в целом соответствует вектору философии Р. Брайдотти, для которой «Мы-[все]-Участвуем-В-Этом-Вместе-Но-Мы-Не-Одно-И-То-Же». [71]

Диссертационная работа использует теоретический опыт изучения феномена коммуникации, основываясь на экологической и реляционной методологии, философии критического постгуманизма и Нового материализма.

Обращение к телесно-ориентированному подходу (В. Рамачандран, С. Зеки) позволило рассматривать аффективные процессы в художественных и медийных практиках.

Для изучения теоретических и эмпирических источников применялись дескриптивные и компаративистские методы, которые позволили осуществить сравнительный анализ современных философских течений в рамках «нечеловеческого поворота»[72]. Интерпретативно-аналитический метод способствовал рассмотрению смыслового содержания текстов по теме постчеловеческих взаимодействий.

Ключевым для анализа медиапроектов и арт-практик стало применение практической методологии с включением данных гуманитарных наук. При

[70] Serres M. Yeux. Paris: Le Pommier, 2014. 111 p. Serres M. Eyes. (A.-M. Feenberg-Dibon, trans.). London-New York: Bloomsbury, 2015. 221 p.
[71] Braidotti R. Posthuman Knowledge. Cambridge, UK: Polity Press., 2019. P. 52.
[72] The nonhuman turn / Richard Grusin, editor. Center for 21st Century Studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. 288 p.

анализе артефактов наряду с экспликацией использовались сопоставительно-типологический и сравнительно-исторический методы.

В диссертации применялся понятийный аппарат естественных и гуманитарных наук, в том числе биоэтики, квантовой механики, теоретической физики, истории биотехнологий и литература по проблемам генной инженерии, квантовой физики. Использовались также методы анализа, синтеза, индукции, дедукции, абстрагирования, идеализации, классификации.

Положения, выносимые на защиту:

1. В ходе научного исследования постгуманистических познавательных подходов, теорий, концепций выявлено, что феномен постчеловеческой коммуникации лежит в основе культурных практик трансгуманизма, постгуманизма, экоактивизма, обеспечивающих новое понимание коммуникации как взаимообусловленного действования гибридных, человеко-машинных и коллективных человеческих образований (ассамбляжей).

2. Систематизация «постчеловеческой коммуникации» как области философско-культурологического научного дискурса и направления современного гуманитарного знания показала, что модели постчеловеческой коммуникации (трансгуманистическая, постчеловеческая, неоматериалистическая, объектно-ориентированная, более-чем-человеческая, экокритицистская) имеют свою коммуникационную специфику: трансгуманистические коммуникации нацелены на расширение технологических и концептуальных границ в понимании человека; постчеловеческие коммуникации основываются на практиках телесного соучастия и реляционного включения человека в становление машинно-биологических коммуникационных процессов; неоматериальные коммуникации заключаются в реализации нечеловеческих «творческих» процессов, сил, интенсивностей и в задействовании человека как части этих процессов; объектно-ориентированные коммуникации предлагают модель, отражающую сущность машинного «сознания»; более-чем-человеческие коммуникации связываются с аффективным

режимами взаимодействия между людьми и объектами окружающего мира; экологические и экокритические коммуникации подтверждают идею о неотделимости человека от всех органических и неорганических процессов в окружающей среде.

3. Понятийный аппарат, теоретические и методологические основания для исследования постчеловеческой коммуникации нацелены на анализ качеств непредсказуемости, случайности, инвариантности, обращены к новым коммуникационным стратегиям встраивания, сонастройки, соучастия, интерактивности, «становления-с», близки практикам работы с возможным, виртуальным, в которых различие между символом или знаком и означаемым дополняется пониманием каждого фрагмента материи как указателя на потенциальность, на потенциал и влияние.

4. Анализ коммуникационно-выразительных и дискурсивно-спекулятивных аспектов постчеловеческих коммуникационных практик указывает на вовлечение нечеловеческой активности, физического человеческого действия, материально-дискурсивных взаимодействий в коммуникационные практики.

5. В постчеловеческой коммуникации минимальная реальная единица и содержание — совокупность взаимовлияний и потенциальные «фигуры состояний» (фигуральности) — ассамбляжи, которые производят высказывания с помощью трансгрессий и сонастроек человеческих и нечеловеческих участников и создают условия «для того, чтобы проявилась нелинейная множественность возможного, чтобы фигуральное обрело перцептивные качества»[73] через процессы соучастия и проявление возможного, через процессы его реконфигурирования.

6. Функционирование трансгуманистических моделей коммуникации в арт-проектах и медиапрактиках доказывает, что такие признаки как гибридность сознания, гендерная нейтральность, мутабильность и неизбежность постоянной

[73] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 197.

модификации человеческого тела - это в большей степени специфическая стратегия коммуникации, ситуативная установка, импровизационный жест, расширяющие понимание того, что значит быть человеком в эпоху глобализированной технокультуры, при этом сохраняющие человеческое в человеке (и прежде всего чувственное, эмоциональное, разумное, то есть биологически данное).

7. Сопоставление постчеловеческих коммуникаций в интерактивных арт-проектах и медиапрактиках выявило, что изображаемые объекты, тексты или образы визуализируют активность тел, информируют человека о том, как он действует и как действуют другие люди/тела/объекты. Это даёт возможность «вписать» тела в систему связей, отслеживать совместные изменения в становлении и предлагает опыт вовлечения человека в процессы формирования реляционных связей как с другими людьми, так и с нечеловеческими объектами, сохраняя при этом за зрителем-участником достаточную долю автономии, чтобы он мог оставаться чувствующим, думающим и действующим.

8. Соматизация постчеловеческих коммуникативных практик прослеживается в формировании и переформировании человеческих телесностей, фигуральностей телесно-воплощаемого действия, в процессах гибридизации человеческих тел с другими материальными объектами мира (технологиями, животными, растениями, природой). Мышление и действие тела не противопоставляются, но выражаются друг через друга: одновременное изобретение в процессе выполнения является способом познания и способом мышления.

9. Рассмотрение и систематизация постчеловеческих коммуникационных практик в контексте идей Нового материализма показало, что подобные практики задействуют материю как поток творческих становлений в рамках композиционных процессов и материально-дискурсивного взаимодействия, где коммуникативный опыт - это опыт материальной трансформации окружающей действительности, изобретения новых потенциалов существования, а

коммуникативные акты служат цели накопления энергии и циркуляции ритмов между телами и объектами.

10. Анализ аффективных и более-чем-человеческих взаимодействий в контексте философских теорий аффекта и материального экокритицизма обосновывает постчеловеческие коммуникации в качестве проводников нерепрезентационных потоков энергий-аффектов, определяемых как доличностные, неорганические силы, интенсивность которых можно искусственно модулировать или усиливать с помощью медиапрактик. Навыки соучастия человека в циркуляции и наращивании аффектов могут считаться альтернативой навыкам вербального, письменного, визуального и аудиовизуального общения.

11. Постчеловеческие коммуникации могут быть организуемы и усилены с помощью арт-практик и медиапроектов, когда художники и дизайнеры создают интерфейсы взаимодействия, с помощью которых машинное, человеческое и природное работают совместно в создании «более-чем-человеческого», которое может интенсифицироваться с помощью художественных техник.

Научная новизна диссертации состоит в том, что в ней впервые проведены обобщение, анализ и сравнение постгуманистических познавательных подходов, теорий и концепций, и на этой основе на примерах ряда художественных и медийных проектов выявлены модели постчеловеческих коммуникаций и обосновано новое направление научных исследований - постчеловеческая коммуникативистика.

Таким образом, в диссертационной работе:

– проведён анализ теоретических оснований для осмысления постчеловеческой коммуникации, для чего эксплицированы философские, историко-культурные и естественнонаучные контексты появления и развития постчеловеческих коммуникационных практик;

– разработано и введено в научный оборот понятие «постчеловеческая коммуникативистика»; предложены теоретическое определение и обоснование

постчеловеческой коммуникативистики как системообразующего и комплексного направления в постгуманитарных исследованиях;

– разработан понятийный аппарат для исследования постчеловеческой коммуникации и описания моделей постчеловеческой коммуникации; выявлены методологические основания для анализа постчеловеческих коммуникаций;

– на основе систематизации трансгуманистических, постгуманистических, нечеловеческих и экокритических дискурсов представлена классификация постгуманизированных моделей коммуникации;

– особенности и функционирование трансгуманистических моделей коммуникации обоснованы в результате анализа специфики человеко-машинных взаимодействий, «протезных» коммуникаций в арт-проектах и медиапрактиках, в телематических и телекоммуникационных проектах, в трансперсональных и техно-телепатических коммуникациях, коммуникациях с био-изменёнными телами, мутантами, клонами, биотварями, в робото-человеческих коммуникациях, взаимодействиях с искусственным интеллектом в контексте идеи «технической сингулярности»;

– проанализированы возможности постчеловеческих моделей коммуникаций на примерах телесно-воплощённых взаимодействий и реляционных практик в интерактивных арт-проектах;

– выявлено влияние феноменологических концепций на формирование практик дискурсивной телесности и испытания телесных событий в интерактивных арт-проектах;

– проанализирован реляционный опыт межтелесных коммуникаций;

– концептуализированы эмерджентные телесности, «дистрибьютированные тела» и распределённое соучастие в аутопоэтических арт-проектах;

– выявлена специфика и систематизированы постгуманистические модели коммуникации в контексте идей Нового материализма на примерах материально-человеческих коммуникаций в постдраматическом театре, в инсталляционных

формах искусства «глубоких медиа», в видеоигровых коммуникационных практиках;

– модель «нечеловеческих коммуникаций» разработана с обращением к объектно-ориентированной онтологии и спекулятивно-реалистическим теориям применительно к арт-практиках современных художников;

– проанализирована модель «более-чем-человеческих» коммуникаций в контексте философских теорий аффекта и материального экокритицизма на примерах аффективных взаимодействий в видеоиграх, арт-проектов современных художников, межвидовых экологических коммуникаций в контексте экокритицизма и радикального экофеминизма.

– предложена оригинальная коммуникационная концепция «фигуральности действия» для анализа художественных и медийных практик;

– показана содержательная ценность постчеловеческой коммуникации в её способности отражать основные направления трансформации человека и общества и возможные формы существования постчеловека и постчеловеческого общества.

Теоретическая и практическая значимость исследования обусловлена новизной и актуальностью его проблематики. Работа очерчивает новое концептуальное поле – постчеловеческую коммуникативистику как культурный феномен, который позволяет выявить и подвергнуть анализу ряд важнейших характеристик современного общества и культуры.

Таким образом:

– в отношении историко-культурных и теоретико-культурных исследований диссертация вносит вклад в изучение культурной динамики конца XX - начала XXI века, связанной с распространением человеко-машинных, человеко-биологических и экологических коммуникаций. Впервые проведён комплексный философско-культурологический анализ постчеловеческих коммуникаций в художественных и медийных практиках;

– теоретически обоснованы принципы функционирования моделей постчеловеческой коммуникации;

– аффект и аффективные состояния показаны как существенные условия функционирования современной культуры;

– концептуализированы модели и способы постчеловеческой коммуникации;

– предложенная в работе трактовка понятий «фигуральность», «аффект», «кайротическое», «проайрезис», «хораграфическая рецепция» позволяют обогатить исследовательский аппарат современной культурологии и медиатеории;

– результаты диссертации могут быть использованы в качестве теоретической и методологической базы для дальнейших культурологических и философских исследований, а также для исследований и разработок в сфере цифровых и биотехнологий;

– исследовательские материалы, представленные в диссертации, могут быть использованы в практике преподавания культурологических, художественных, социологических и других специальностей.

Степень достоверности и апробация полученных результатов.

Апробация полученных результатов диссертационного исследования осуществлялась через представление основных его результатов на российских и международных научных конференциях, среди которых: Всероссийская междисциплинарная конференция «Онтология эмоционального в искусстве Нового и новейшего времени» 21 – 23 мая 2024 года (Государственный институт искусствознания); Всероссийская научная конференция с международным участием «Дизайн междисциплинарных исследований в контексте сближения моделей естественно-научного и гуманитарно-социального знания» 2–4 октября 2023 (Московский физико-технический институт, МФТИ); Всероссийская научная конференция «От “позорищных игр” до кинокомедий: история человека смеющегося», 02.06.2022 (Государственный институт искусствознания и Институт

кино и телевидения ГИТР); Международная конференция в online-режиме «Искусство и машинная цивилизация», 30.04.2021г. (Государственный институт искусствознания, Институт кино и телевидения ГИТР и Санкт-Петербургский государственный университет); Международная научная конференция «Аттракционы экранной цивилизации и концепт человека», 06.04.2020г. (Государственный институт искусствознания и Институт кино и телевидения ГИТР); III научная конференция «Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа». 17.11.2020г. (Высшая школа телевидения Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова); VI Международная научно-практическая конференция «Дизайн СМИ: тренды XXI века. Визуальная коммуникация в кроссплатформенных медиа» 14.11.2019г. (МГУ имени М.В. Ломоносова); 4-дневный Международный форум «Старые и новые медиа: пути к новой эстетике», 26.03.2019 года (Государственный институт искусствознания Институт кино и телевидения ГИТР) и др.

Основные положения, материалы и выводы диссертации отражены в 60 научных работах, в том числе 29 статей в профильных изданиях, включённых в Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание учёной степени доктора наук.

Основные положения и выводы диссертации нашли своё отражение в монографии: Деникин А.А. «Цифровая фотография и современное искусство». М: Нестор-История, 2016. - 224 с.

Отдельные положения и проблемные вопросы исследования нашли отражение в соответствующих главах коллективных монографий: «Звук, игра, образ: междисциплинарные контексты современного кинематографа» / А.А. Деникин, А.В. Марков, Ю.С. Реунов, А.Н. Фоменко, С.Ю. Штейн; науч. ред. Колотаев В.А. Российский государственный гуманитарный университет. - Москва: РГГУ, 2022. – 278с.; «Медиа в эпоху дабл-пост» / Васенина Е.В., Кузовенкова Ю.

А., Деникин А. А., Николаева Е. В., Стракович Ю. В., Тараканова Е. М., Шеметова Т. Н. М.: Издательские решения, 2018. — 168 с.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности.

Диссертационное исследование соответствует паспорту специальности 5.10.1. – теория и история культуры, искусства (философские науки), а именно: 6. Культура и цивилизация в их историческом развитии. 8. Культурогенез и антропогенез, эволюция культурных форм. 38. Культура и коммуникация. Межкультурные коммуникации. 42. Экология культуры и природы. Синергетика культуры. 43. Прогностические функции культуры. Культура и футурология. Культура Нового и Новейшего времени. 75. Медиакультура. Цифровая культура. 78. Синтез искусств и синестезия как культурологические проблемы. 89. Концепции культуры как игры и её современные модификации. 104. Роль цифровой среды в становлении новых культурных форм и практик. 105. Подходы к изучению культурных форм и практик в cultural studies. 107. Подходы к изучению культурных форм и практик в media studies. 113. Искусство как социальное явление. Социальные функции искусства. 119. Эпистемология, онтология, аксиология искусства. Универсалии в искусстве. 124. Художественные эксперименты и течения в искусстве XX века. 127. Современный художественный процесс.

Структура диссертации. Диссертационное исследование состоит из введения, пяти глав, разделённых на параграфы и подпараграфы, заключения и библиографического списка, содержащего 540 наименований (из них 349 на английском языке). Текстовой объем работы – 449 страниц.

ГЛАВА 1. ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ КОММУНИКАТИВИСТИКА КАК ОБЛАСТЬ ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО НАУЧНОГО ДИСКУРСА: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ

1.1. «Нечеловеческий поворот» и изменения в понимании задач и способов коммуникации

Коммуникация, как способ связи любых объектов материального и духовного мира, определяется как передача информации, процесс установления связи, акты отправки и получения физических сигналов, из которых некоторые получатели могут извлекать намерение отправителей проявить что-то в окружающей среде или которые ведут к изменению поведенческих установок получателей.

Понимание и передача информации между людьми осуществляются с помощью различных сигналов и языков общения, но прежде всего благодаря владению вербальным языком каждым субъектом человеческой группы и формированию определённой культуры знаний. Существует предположение, что именно вербальный язык, ставший затем и языком письменным, фактически создал человеческую культуру, технологию и историю в том виде, как мы её сегодня понимаем.

С конца XX и особенно в XXI веке технологические достижения цифровой робототехники, микроэлектроники, биокоммуникаций и манипулирования генами открывают возможности усовершенствования человеческого общения. Благодаря цифровым технологиям человеческие коммуникации стали опосредованными, мгновенными, локально не ограниченными, многократными, интерактивными.

Изменения стимулируются рядом современных явлений информационных технологий (ИТ) - межмашинной коммуникацией (M2M), Интернетом вещей (IoT) и пр.[74] С одной стороны, M2M и IoT могут обмениваться информацией без какого-

[74] M2M - это прямая связь путем обмена данными между двумя сетевыми устройствами с использованием любой проводной или беспроводной связи. Банкоматы используют эту технологию при одобрении транзакций без

либо участия людей. С другой, человек постоянно взаимодействует с этими технологиями и всё более зависим от интеллектуальных устройств, когда, например, разговаривает с таким интеллектуальным помощником, как Siri (Apple) или Алиса (Яндекс).

Процессам расширения человеческих возможностей способствует также существенный прогресс в области нано-биотехнологий, составляющих ключевую область так называемой «четвертой промышленной революции»[75]. Генетическое секвенирование, активация и редактирование генов, синтетическая биология позволяют создавать генетически модифицированные растения, животные, ткани. А имплантация наноботов и техно-биологических протезов открывает возможности для реализации новых форм передачи информации, сообщений без задействования вербальных средств языка. [76]

Объединение цифрового, физического и биологического формирует необычные способы передачи информации и неязыковые виды медиакоммуникации[77], что, в свою очередь, делает новые *постчеловеческие* возможности общения особенно привлекательным объектом для исследования и требует не только переосмысления технологии коммуникации, но и реорганизации и переориентации предмета коммуникации.

Изучение человеческого общения, несмотря на разнообразие его методов и подходов, традиционно отдавало предпочтение и организовывало свой предмет вокруг конкретного понимания коммуникативного субъекта[78]. Эту стратегию

вмешательства человека. IoT предлагает больше функциональности, поскольку она включает в себя сеть устройств, которые взаимодействуют через облачную сетевую платформу без вмешательства человека.

[75] См., напр, Шваб К. «Четвертая промышленная революция. «Эксмо», 2016. 208 с. Галкин Д.В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). С. 11-16.

[76] Например, техно-активист Н.Харбиссон на собственном опыте показал, что может получать сигналы непосредственно в свой мозг через Интернет: он воспринимает не слова, а изображения, которые может слышать как звуки или музыку. Он может на расстоянии распознать, что чувствуют его друзья, благодаря цветам и звукам, которые они посылают ему через Сеть. Подробнее см.: Harbisson N. Cyborg Arts. Режим эл. доступа: https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson [дата обращения: 06.08.2025].

[77] Дуков Е. В. Социально-культурные проблемы Сети // Наука телевидения. 2013. № 10. С. 97–108. Дуков Е. В. Сеть: публика и искусство. М.: ГИИ. 212 с.

[78] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 53-54.

находим и в линейной модели коммуникации К. Шеннона и У. Уивера, которая оперирует нацеленной активностью источника или отправителя информации, но также и в большинстве других теорий коммуникации, начиная с риторики Аристотеля с её акцентом на ораторе как индивидууме, «достойном гражданине»[79]. Большинство существующих теорий коммуникации – семиотическая функциональная модель Р. Якобсона, модель семантического дифференциала Ч. Осгуда[80], модель «измерения социальных установок» М.Фишбейна[81], теория межличностных конструктов Дж. А. Келли (Дж. Делия[82]; Дж. А.Келли[83]), теория обмена Д. Тибо и Х. Келли[84] черпают свои силы в концепции индивидуализированного коммуникационного субъекта.

Однако в течение XX века произошёл ряд существенных изменений: во-первых, в том, что понимается под «человеческим субъектом» (отказ от идеи картезианской субъектности); во-вторых, в том, что понимается под «информацией» (информация как «формация»/процессуальная генерация, а не фиксированный набор данных); и в-третьих, в том, что понимается под «взаимодействиями» и «коммуникацией» (от обмена информацией между субъектами к процессуальным становлениям и циркуляции аффектов между телами/объектами). Каждое из этих изменений значительно повлияло на то, как может пониматься современная *постчеловеческая коммуникация*.

Идея, начатая высказываниями Ф. Ницше о человеческой воле и желаниях, имела важные последствия для переосмысления как роли человека в мире, так и специфики человеческого общения. Она привела к критике гуманистической

---

[79] Аристотель. «Никомахова этика» //Сочинения в четырёх томах. Академия Наук СССР Институт философии, под ред. А. И. Доватур, Ф. Х. Кессиди. Москва: Мысль, 1983. Т. 4. Аристотель Поэтика. Риторика. Санкт-Петербург: «Азбука», 2000. 320 с.

[80] Osgood C. The nature and measurement of meaning. // J. Snider & C. Osgood (Eds.), The semantic differential technique. Chicago: Aldine, 1969. Pp. 3-41. Кожевникова О.В., Вьюжанина С.А. Психосемантика. Метод семантического дифференциала. Ижевск: Издательский центр «Удмуртский университет», 2016. 120 с.

[81] Fishbein M. A behavior theory approach to the relations between beliefs about an object and the attitude toward the object. // M. Fishbein (Ed.). Readings in attitude theory and measurement. New York: Wiley, 1967. Pp. 389-400.

[82] Гриффин Эм. Конструктивизм Джесси Делия //Коммуникация: теории и практики. Пер. с англ. Х.: Изд-во «Гуманитарный Центр», Науменко А.А., 2015. С. 158-174.

[83] Келли Д. А. Теория личности : перевод с английского. Санкт-Петербург : Речь, 2000. 249 с.

[84] Thibaut J. W., Kelly H. H. The social psychology of groups. New York: Wiley, 1959. 325 p.

уверенности в исключительности человека, в его господстве над природой, к сомнению в превосходстве человеческого интеллекта, знаний, социализации над формами взаимодействия и самоорганизации нечеловеческого.

Й. Хейзинга, М. Фуко, Ж. Деррида, Ж-Ф. Лиотар, Ж-Л. Нанси и многие другие мыслители не раз ссылались на уязвимость антропоцентричной модели понимания мира, обнаруживали «закат культуры», «смерть истории», «смерть человека», «смерть автора», размышляли о нечеловеческих силах и интенсивностях, определяющих процессы в мире, обнаруживали влияние на человека «одушевлённой» материи и критиковали режимы управления/подчинения человека в социуме.[85]

Постмодернизм разбил веру в метанарративы, деконструировал сакральные тексты, предложив идею постоянного становления и машинной сборки (ассамбляжа) как альтернативу классическому идеалу общества и человека. Субъективность теперь не может задаваться представлениями об идеальном образе человека, но субъективности создаются и постоянно обновляются посредством взаимовлияния множества «машинных систем».[86]

Проект «ризоматического мышления», предложенный Ж. Делёзом и Ф. Гваттари в «Тысяче плато» (1987)[87], объясняет ризому как систему, у которой нет ни начала, ни конца, есть только линии сегментарности и стратификации, в отличии от структуры, определяемой заданными точками и позициями.

Словно реализуя идеи Делёза и Гваттари, цифровые и сетевые коммуникации в наше время замещают любые стабильные структуры. Отношения больше не могут рассматриваться «корреляционно», как средство связи между субъектами, телами и вещами, т.е. способом передачи информациионого содержания. Они конструируются в беспрестанных процессах материального и

[85] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 54-55.
[86] Гваттари Ф. Язык, сознание и общество (О производстве субъективности) // Логос. Кн. 1. ЛГУ. 1991.
[87] Делёз Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения: Тысяча плато / Пер. Я.И. Свирского. Екатеринбург, М., 2010. 895 с.

межактантного обмена. Прежняя «трансмиссионная» модель коммуникации сменилась «конститутивной» (всеопределяющей), поскольку коммуникация становится «материей» существования, «материей» созидания и становления. Субъект превращается в агента коммуникационных сетей, что предвосхитил Б. Латур, провозгласив «симметричное равенство вещей и людей»[88]. В мире Интернета и цифровых Сетей всё является элементом, данными, а коммуникация превращается в процессуальные взаимодействия электронных импульсов и био-объектов.

Концепция «*нечеловеческого поворота*» включила в себя трансчеловеческие и постчеловеческие теории, «Новые материализмы» (Дж. Беннет, К. Барад), спекулятивный реализм (Р. Брассье, К. Мейясу), объектно-ориентированную философию (Г. Харман, Л. Брайант, Т. Мортон), акторно-сетевую теорию (Б. Латур), теорию аффектов (Ж. Делёз, Б. Массуми), исследования животных (Д. Харауэй), исследования искусственного интеллекта, теорию Новых медиа, неовитализм и панпсихизм. Хотя эти теории и расходятся в подходах и аргументации, но в целом едины в своём отказе от таких фундаментальных логических оппозиций, как человек/нечеловек, субъект/объект, природное/человеческое.

Постчеловеческий субъект действует как относительная субъектность без начала и без конца: он представлен только своей неопределимостью и возможными вариантами собственной трансформации, через связи и взаимодействия с цифровыми технологиями, техникой и другими коммуникационными агентами. Новые формы «индивидуальной идентичности» (представленные в сетевых платформах ВКонтакте, Facebook, Myspace, LinkedIn, на дискуссионных форумах, в чатах или онлайн-играх), а также новые формы коллективов (MUD и MOO и т.д.) отчасти реализуют такую постчеловеческую форму конструируемой субъектности, опираясь на растущую взаимосвязь между людьми, медиа и технологиями.

---

[88] Латур Б. Нового Времени не было. Эссе по симметричной антропологии/ Пер. с фр. Д. Я. Калугина; Науч. ред. О.В. Хархордин. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2006. 240 с.

Понятие «*постчеловек*»[89] определяется как гибридная сущность, пребывающая в переходном состоянии между человеком и нечеловеком. Расположенный в пограничной зоне, постчеловек не является ни мужчиной, ни женщиной, ни человеком, ни машиной, ни мертвым, ни живым. Мутация занимает центральное место в понимании «постчеловека», фиксируя человеческую идентичность, опосредуемую технологией и неизбежность постоянной модификации человеческого организма, когда «я» может становится «иным» в зависимости от обстоятельств, потребностей, ситуаций. Постчеловеческое тело - это тело, дополненное технологиями, тело, находящееся в беспрестанном цикле реконфигураций и переопределения того, что значит быть человеком.

Происходит концептуализация человеческого разума как эмерджентного свойства человеческой воплощённой деятельности, которая не сводима к физиологическим процессам в мозге. Этот вывод вытекает из деятельностной концепции, основанной на работах Л. Выготского, А. Леонтьева, Д. Эльконина[90], П. Гальперина[91] и также связана с концепцией «воплощённого познания».[92]

Философ Э. Кларк и антрополог Э. Хатчинс утверждают, что человеческое познание и мышление не происходят только в мозге, но представляют собой системную деятельность, распределённую в окружающей среде, приводимую в действие множеством действующих актантов, как людей так и не людей, создающих распределённую сеть взаимодействующих сил, образующих так называемый «расширенный разум» (extended mind). Они полагают что современный человек - это своего рода «киборг» «не в чисто поверхностном смысле сочетания плоти и проводов, а в более глубоком смысле того, что мы являемся симбиотами

---

[89] Брайдотти Р. Постчеловек. Пер. с англ. Д.Хамис. М.: Институт Гайдара, 2021. 408 с.

[90] Выготский Л.С. История развития психических функций // Психология : сб. М., 2002. 512–755. Марцинковская, Т.Д. Путь А.Р. Лурия к культурно-исторической психологии / Т.Д. Марцинковская // Вопросы психологии. 2002. № 4. С. 44–49.

[91] Гальперин П.Я. Введение в психологию. М., 1976. 152 с.

[92] Подробнее см.: Lakoff G., Johnson M. Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought. N. Y., 1999. 624 p. Varela E, Thompson F., Rosch E. The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience. Cambridge, MA: MIT Press, 1991. 330 p. Clark E. Being There: Putting Mind, Body, and World Together Again. Cambridge, MA: MIT Press, 1997. 267 p. Пиаже Ж. Избранные психологические труды / [пер. с фр.]. М. : Просвещение, 1969. 659 с.

человека и технологии: системами мышления, чьи разумы и "субъектности" распределены между биологическом мозгом и небиологическимм схемами».[93]

На основании этих теорий влияние информационных технологий на человеческое тело может пониматься как многосторонняя связь между биологическими возможностями организмов и технологической средой. Постчеловек - биологический организм или киборг, органично соединённый с интеллектуальными машинами, рассматривается как конструкция, участвующая в создании познаваемого, рассеянного по всему телу, телам, объектам и окружающей среде. Свобода человеческой воли всё ещё существует, но для постчеловека она тоже становится распределённой функцией. Исследователи, опираясь на ряд современных научных наработок от теории сенсорной депривации до теории квантовой реальности, утверждают что «наши умы, наши тела и окружающий мир едины».[94]

Следовательно, постчеловеческая субъективность - это не отказ от плоти. Напротив, как доказывают К. Хейлз и Р. Брайдотти, через технику человек расширяет свои телесно-воплощаемые возможности[95]. Это связано с идеей «оригинального протеза» или «оригинальной техники», предложенной философами Ж. Дерридой, Б. Стиглером и их последователями. Инструментальность технологии здесь отвергается в пользу технологии как условия формирования человека – человек возникает через процессы использования инструментов, утверждает Стиглер, человек становится человеком только с помощью технологии. [96]

Такое понимание противостоит упрощённым утверждениям о том, что приход цифровых технологий знаменует апокалиптическое стирание человеческой субъектности как таковой, тотальную дегуманизацию.

---

[93] Clark A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of. Human Intelligence. New York: Oxford University Press. USA, 2003. P 10.
[94] Pepperell R. The Posthuman Condition: Consciousness beyond the brain. Bristol: Intellect, 2003. P. 20.
[95] Hayles N. K. How we became Posthuman. Chicago, IL: The University of Chicago Press., 1999. 364 p.
[96] Stiegler B. Technics and time / La technique et le temps, 1: La faute d'Epiméthée; translated by Richard Beardsworth and George Collins. Stanford, Calif. : Stanford University Press, 1998. 316 p.

Философ Н. Кэтрин Хейлз предлагает альтернативную модель субъекта как «амальгаму, совокупность разнородных компонентов, материальную информационную сущность, границы которой подвергаются непрерывному конструированию и перестройке»[97]. А Р. Брайдотти фокусирует свои усилия на позитивном и творческом потенциале, обнаруживаемом в качестве постчеловеческого субъекта. Брайдотти считает, что «вопрос о субъективности является столь ключевым […] поскольку «нам следует разработать новые социальные, этические и дискурсивные схемы формирования субъекта, чтобы соответствовать претерпеваемым нами глубоким преобразованиям».[98]

Все дискурсы, объединяющиеся вокруг «нечеловеческого поворота», позиционируют себя против лингвистических или репрезентативных поворотов 1970-х — 1990-х годов, таких как текстовые, культурные, идеологические или эстетические повороты, отстаивая то, что философ Найджел Трифт охарактеризовал как «нерепрезентативная теория» (“non-representational theory”)[99]. Постгуманистическая эпистемология требует онтологии многоголосия в противоположность однозначности и репрезентативности. Человек не является внешним наблюдателем событий мира и не занимает привилегированное положение в нём. Это отсутствие иерархии в позиционировании человеческого и нечеловеческого, когда каждая вещь связана со всеми другими.[100]

Постгуманизм - это не то, что следует после человеческого существования, а то, что отличается от привычного человеческого: это бесконечные становления, случайные метаморфозы, смешения характеристик и качеств, отклонение от того, что является общепринятым. Постгуманизм не устраняет человека, он его изменяет. «Соответственно, постчеловеческая коммуникативистика стремится исследовать те зоны коммуникации, в которых общение и взаимодействие

[97] Hayles N. K. How we became Posthuman. London: The University of Chicago Press, 1999. P. 3.
[98] Брайдотти Р. Постчеловек. Пер. с англ. Д.Хамис. М.: Институт Гайдара, 2021. С. 28-29.
[99] Thrift N. Non-representational theory: Space, Politics, Affect. London: Routledge, 2007. 336 p.
[100] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 57.

выходят за рамки сугубо человеческих ценностей и задач. Акцент делается не на поиске замены человеческому общению, а скорее на сомнении в центральной роли, которая была отведена гуманизму в коммуникациях, и сосредоточении на том, как переплетаются человеческое и нечеловеческое в процессах создания и циркуляции знания. Постчеловеческие концепции языка, мышления и коммуникации указывают на реляционность, «встроенность» всех человеческих проявлений в энергетические процессы во всем мире.

Это область познания и коммуникации, не отвечающая привычным оппозициям, такими как отправитель и получатель, субъект и объект, локальное и глобальное, разумное и постижимое. Она включает в себя мельчайшие детали работы промежуточных пространств, реляционных связей и трансформирующих переходов между ними, то, что французский философ М. Серр называл «шумом», из которого возникает любой полезный информационный сигнал[101].

Не менее существенные изменения происходят в области коммуникационной теории и теории информации. Здесь были поставлены под сомнение «объективистские» теории информации, опирающиеся на ошибочные взгляды на информацию как на внешний манипулируемый предмет, обладающий передаваемым значением.

Так называемая «теория информации» в рамках *кибернетики первого порядка,* предложенная и адаптированная К. Шенноном и У. Уивером была признана несостоятельной в современных реалиях. С распространением цифровых технологий ей на смену пришла «интерактивная парадигма» и отвечающая ей *кибернетика второго порядка*. В соответствии с ней, данные больше не вводятся в систему в качестве изначального условия, но извлекаются в результате использования программного обеспечения, через процессы взаимодействия алгоритмов в вычислительной архитектуре цифровых носителей»[102]. В результате,

[101] Serres M., Bruno Latour. Conversations on Science, Culture and Time. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press., 1995. P. 74.
[102] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 57.

новые правила могут быть добавлены в систему в результате адаптивного реагирования алгоритмов на события среды. «В классической кибернетике первого порядка мы имеем дело с объектами как «наблюдаемыми системами». В кибернетике второго порядка – с объектами как активными “наблюдающими системами”».[103]

Информация не может представляться как универсальный объект для намеренных действий, поскольку познающие субъекты, наблюдатели могут обрабатывать только ту информацию, которая определяется структурой, соответствующей каждому организму. Информация – это не предмет, «над которым можно проделывать различные операции (например, перемещать в пространстве из точки А в точку Б), но процесс уменьшения степени неопределённости при встраивании организма в среду. Сутью коммуникации в этом случае является не столько обмен чем бы то ни было, сколько вовлечение Другого в сферу своих взаимодействий с миром и измение в той или иной степени состояния среды, в которой находится «адресат». Все участники находятся в бесконечных отношениях становления, которые конституируют разные самости. В них участвуют как люди, так и сами технологии, создавая симбиотические процессы обмена информацией, формируя постчеловеческие режимы коммуникации.

В *кибернетике третьего порядка* объект и система управления собираются в единое целое в саморазвивающейся рефлексивно-активной среде»[104]. Этой логике эволюции кибернетики соответствует и смена базовых парадигм: от парадигмы «субъект–объект» к парадигме «субъект–субъект» и далее в кибернетике третьего порядка к парадигме «субъект–метасубъект» (саморазвивающаяся полисубъектная среда). «Вычисления в контексте алгоритмических машин указывают на процесс, посредством которого

[103] Лепский В.Е. Общественное участие в саморазвивающихся полисубъектных средах. М.:Когито-Центр,2019. С.54.
[104] Деникин А.А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 57-58.

нечеловеческая мысль возникает из сложной обработки действий, данных и шаблонов. С точки зрения алгоритмической теории информации вычислительная логика такова, что результаты напрямую не вычитаются из входных данных, а вместо этого добавляют больше информации к исходному набору инструкций.

Теория «технического объекта»[105] Ж. Симондона помогает раскрыть нечеловеческое поле энергетического потенциала, которое бросает вызов инструментальному взгляду на технологию как на продолжение или протез человеческих навыков. Концепция «энтропии алгоритмической теории информации»[106] служит отправной точкой для теоретизации кибернетики третьего порядка, в которой речь может идти о коммуникациях более-чем-человеческих формаций как с участием так и вне участия человека.

Различие между символом или знаком и означаемым заменяется пониманием каждого фрагмента материи как указателя на потенциальность, на потенциал и влияние. Именно в вибрации неизвестного потенциала действия тел возникает нечеловеческий акт самовыражения через коммуникацию и реляционность. Здесь нет возможности полагаться на семантическое и основанное на языке выражение «смысла» или «содержания». Вместо этого форма выражения в постгуманистической ориентации понимается как имеющая широкую базу взаимосвязанных и разнородных компонентов, сиюминутных становлений, происходящих из переплетения разнообразных сущностей и элементов.

Постчеловеческая грамотность в этом случае не может ограничиваться способностью к «чтению» смыслов и значений. Здесь многозначность становится альтернативой репрезентации. Ни «что означают объекты», ни «что было изучено», ни «какие знания или новое понимание были получены», но вместо этого: «как человеческие и нечеловеческие действия создают новые миры возможного».

---

[105] Симондон Ж. О способе существования технических объектов / сокращ. пер. и ком-мент. М. Куртова [Электронный ресурс] // Транслит. - 2011. - № 9. - URL: http://www.trans-lit.info/materialy/9-vypuski/zhilber-simondon-o-sposobe-sushhestvovaniya-tehnicheskih-obektov (дата обращения: 13.08.2025).

[106] Шеннон К. Работы по теории информации и кибернетике (перевод В.Ф.Писаренко). М., ИЛ, 1963, с. 333-369.

В постчеловеческой коммуникации минимальная реальная единица — это не слова, идея или концепция, а совокупность взаимовлияния и потенциальная фигура состояний (фигуральность). Это всегда ассамбляж, который производит высказывания. Высказывания не имеют в качестве своей причины субъекта, который действовал бы как агент высказывания, точно так же, как они не связаны с субъектами как субъектами высказывания. Как утверждал Ж. Делёз: «Высказывание — это продукт ассамбляжа, который всегда коллективен, который вовлекает в игру с нами и вне нас популяции, множественности, территории, становления, аффекты, события».[107]

Нечеловеческий поворот открывает также новое понимание самих режимов и оснований человеческих и нечеловеческих взаимодействий.

Человеческая коммуникация традиционно понималась как диалог разумных субъектов, в котором «здравый смысл» превалирует над сиюминутными желаниями и случаем.

Появление новых цифровых медиа, компьютерных симуляций и технологий дополненной (AP) и виртуальной (BP) реальности позволило пользователям испытывать разнообразный опыт, часто связанный с деструктивными, агрессивными действиями, такой опыт, который в реальной жизни был бы невозможен или, как минимум, законодательно запрещён. Компьютерные игры, игры в дополненной реальности, интерактивные инсталляции, публичные медиапроекты стимулируют зрителей-участников не столько к интеллектуальным интерпретациям, сколько к аффективному испытанию необычных возможностей собственных действий и действий других (в том числе нечеловеческих) актантов, благодаря работе специальных техник и технологий.

В этой связи, для современных постмедийных коммуникаций немаловажным становится понятие *аффекта* и специфика его воздействия на материальные процессы межчеловеческих и человеко-объектных взаимодействий.

---

[107] Deleuze G., Parnet C. Dialogues. Trans. H Tomlinson, B Habberjam. London: The Athlone Press. 1987. P. 51.

Ряд исследователей утверждают, что между людьми и объектами окружающего мира циркулируют силы, которые не могут быть зафиксированы ни человеческим сознанием, ни в языковых вербальных конструкциях. Это силы аффектов, являющихся досубъективными интенсивностями.[108]

Интерес исследователей к аффекту и аффективным состояниям - своего рода симптом кризиса конструктивистского, репрезентативного и текстуального подходов к коммуникации, знанию, человеческим взаимодействиям. Во-первых, теории аффекта бросают вызов идее человека как единой, самостоятельной и самодостаточной личности, обнаруживая множественные взаимосвязи между телами в становлении[109]. Во–вторых, аффект опровергает идею о том, что субъект определяет себя через дихотомию «человек – животное»; «я – другой»; «внутреннее – внешнее» и так далее»[110]. Вместо этого аффективное определение человеческой телесности опирается на концепцию «тела-без-органов» Ж. Делёза и Ф. Гваттари[111], которая доказывает, что любое тело имеет ряд своих виртуальных (потенциальных) измерений и всегда «выходит за пределы самого себя», поскольку существует в «соединении с [другим] и артикулировано практиками, технологиями, институтами, объектами и т.д.», а также другими человеческими и нечеловеческими телами. [112]

Два ключевых исследования в области теории аффектов – работа Е. Седжвик и А. Фрэнка «Стыд в кибернетической среде: чтение Сильвана Томкинса»[113] и исследование Б. Массуми «Автономия аффекта»[114] дают начало так называемому критико-теоретическому *аффективному повороту*.

---

[108] Массуми Б. Автономия аффекта// Философский журнал 2020. Т. 13. № 3. С. 110–133.
[109] Brennan T. The Transmission of Affect. Ithaca, NY: Cornell UP, 2004. Blackman L., Venn C.. Affect// Body and Society 16.7 (2010): 7–28.
[110] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 58-59.
[111] Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. Пер. с франц. и послесл. Я.И. Свирского; науч.ред. В.Ю. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. 895 с.
[112] Blackman L. The Body: The Key Concepts. New York: Bloomsbury, 2009. P. 110; Manning E. The Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty. Minneapolis: U of Minnesota P, 2007. Pp. 134–61.
[113] Sedgwick E.K., Frank A. Shame in the cybernetic fold: reading Silvan Tomkins. //Critical Inquiry 21(1), 1995: 496–522.
[114] Массуми Б. Автономия аффекта// Философский журнал 2020. Т. 13. № 3. С. 110–133

Современная теория аффектов на основании идей от Б. Спинозы, А. Бергсона и Н. Уайтхеда до Ж. Делёза, теории эмоций У. Джеймса-К. Ланге, С. Томкинса и Д. Стерна, утверждает, что человеческие аффекты являются соматическими и телесными. Аффект работает автономно и автоматически, независимо от сознания и до какого-либо понимания, эмоций, воли, желания, цели, намерения или веры — всех обычных атрибутов традиционного либерального гуманистического субъекта. Аффективность простирается далеко за рамки человеческого восприятия, затрагивая мир животных, процессов и неодушевлённых объектов (технических или природных). Как отмечает Делёз в «Кино 1»[115], аффективность - это качество как вещей, так и людей.

«Аффект относится к «взаимодействиям тел»[116], оживляя и придавая новые вариации материальному миру. Теоретики аффекта используют категорию «жизненности» вслед за Ж. Делёзом[117] в качестве синонима жизненной силы, интенсификации энергии и потенциала для становления, присущих всему сущему.

По мнению культуролога П.Т. Клаф, действие аффекта регистрируется телом, а не происходит в самом теле, и таким образом, «процессы в нашем современном мире в значительной степени осуществляются в пространственно-временных масштабах, гораздо более тонких, чем те, которые доступны человеческому восприятию».[118]

Некоторые теоретики аффекта пошли в своей критике гуманистической концепции субъекта ещё дальше, утверждая, что аналитический потенциал субъекта исчерпан, и что идея аффекта помогает полностью избавиться от этой категории. Здесь привычный «субъект» уступает место энергетическому взаимо-

[115] Делёз Ж. Кино [пер. с фр. Борис Скуратов]. Москва: Ад Маргинем Пресс, cop. 2016. 559 с.
[116] Wolfe C. What is Posthumanism? Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010. 357 p.
[117] Делёз Ж. Логика смысла: Пер. с фр.: Фуко М. М.: "Раритет", Екатеринбург: "Деловая книга", 1998. 480 с.
[118] Clough P.T. The New Empiricism: Affect and Sociological Method // European Journal of Social Theory 12.1 (2009): 54.

обмену между интеркорпоральностью (М. Мерло-Понти) и транссубъективностью (А. Бергсон), которые предлагается сделать основным предметом анализа.[119]

В связи с этим, переосмысление того, что понималось под человеческой коммуникацией становится неизбежным в условиях эпохи антропоцена, доминирования цифровых технологий, экологических и цивилизационных кризисов современного динамично изменяющегося мира[120]. *Назрела необходимость в пересмотре традиционных моделей коммуникации и утверждении альтернативных постчеловеческих моделей для описания и объяснения сложных процессов передачи информации между человеком и нечеловеческими объектами, природными силами и процессами.*

Вместе с тем, хорошо заметен и голос тех, кто видит в современных процессах технологизации, цифровизации и тотальной медиации человеческой жизни угрозу существования и выживания человеческого вида. Так, по словам Ж. Бодрийяра, коммуникационные технологии и информационная экономика изменили то, как люди воспринимают мир и самих себя: «больше нет спектакля, нет сцены, где всё становится прозрачным и непосредственно видимым, где всякая вещь выставлена в жёстком и безжалостном свете информации и коммуникации. Мы уже не часть драмы отчуждения, мы живём в экстазе коммуникации». [121]

Бодрияр полагает, что в Сетевых взаимодействиях каждый человек - это центр управления или узел, пропускающий через себя и передающий различную информацию, но редко вступающий в коммуникацию: «Интернет просто имитирует свободное ментальное пространство, пространство свободы и открытий. Фактически, он просто предлагает множественное, но традиционное пространство, в котором оператор взаимодействует с известными элементами,

---

[119] См., напр, Venn C. Individuation, Relationality, Affect: Rethinking the Human in Relation to the Living// Body and Society 16.1 (2010): 129–61.

[120] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 60.

[121] Baudrillard J. Ecstasy of Communication. The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture. Ed. H. Foster. Port Townsend: Bay Press, 1983. P. 130. Перевод с английского: Д. В. Михель. // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий. 12.02.2023. URL: https://gtmarket.ru/library/articles/3091 [дата обращения: 06.08.2025].

ранее существовавшими сайтами, установленными кодами. За пределами этих параметров поиска ничего не существует. На каждый вопрос есть свой ожидаемый ответ. Вы являетесь автоматически задающим вопросы и, в то же время, автоматическим автоответчиком машины. И кодер, и декодер – фактически ваш собственный терминал, ваш собственный корреспондент. Это и есть экстаз общения. Там нет никакого “Другого” и нет конечного пункта назначения. И так система продолжается, без конца и без цели».[122]

Идея «постчеловека» жёстко критикуется и со стороны так называемых биоконсерваторов. Так Ф. Фукуяма определяет «постчеловека» как угрозу целостности человеческой природы, создаваемую новыми технологиями[123]. Фукуяма указывает на последствия ложной веры в новые технологии, средства генетики, информационных технологий, кибернетики, нейробиологии, которые в конечном итоге могут негативно повлиять на человеческую жизнь и воспринимаются как посягательство на нашу общую природу и представляют угрозу либеральной западной демократии.

С другой стороны, философ науки и техники Дон Айд обвиняет трансгуманистов в «техномечтательстве» и приравнивает их восторженные заявления о светлом технологическом будущем к «магическим заклинаниям», поскольку новые технологии, улучшающие человека, часто изображаются без учёта «неоднозначных, непреднамеренных или случайных последствий» [их использования][124]. Он обеспокоен непредсказуемостью этих последствий «и возникновением сбоев в постоянно растущей и всё более сложной системе». Айд полагает, что люди не смогут впустить новые технологии в свою жизнь, не испытав их преобразующего и одновременно ограничивающего влияния.

Указанные выше идеи обсуждаются в рамках дискурсов, предлагающих различные понимания современной коммуникации: в трансгуманизме, теории

---

[122] Baudrillard J. Screened Out. Liberation, May 6, 1996 // Screened Out. New York: Verso, 2002. P. 179.
[123] Fukuyama F. Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution. London:Profile Books, 2002. P. 7.
[124] Ihde D. Of Which Human are We Post? // H+/-: Transhumanism and Its Critics, ed. by R. Hansell & W. Grassie. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011. Pp. 123–35.

спекулятивного реализма и объектно-ориентированной онтологии, постгуманизме, машинно-телесном и политико-критическом дискурсах, экокритицизме и экологическом феминизме и пр. Каждый из них потенциально может формировать специфические модели коммуникации.

Далее рассмотрим подробнее эти способы переосмысления специфики человеческой коммуникации.

1.1.1. Философия трансгуманизма и биокибернетические коммуникации

Среди гуманитарно-технических направлений XXI столетия *трансгуманизм* выделяется не только чётко заявленной технооптимистической позицией, но и своим потенциалом для обновления представлений о будущем человеко-машинных коммуникаций и технобиологических взаимодействий.

В качестве нового вида рационального мировоззрения, трансгуманизм, основываясь на передовых достижениях науки, нанобиологических, информационных и когнитивных наукотехнологий (НБИС), утверждает необходимость перехода человека, общества и культуры в принципиально новое состояние существования. Этот «новый человек» называется *постчеловеком*: физиологически модифицированным на генном и нанотехнологическом уровнях, принципиально превзошедшим свои изначальные возможности. По мнению трансгуманистов, этот постчеловек «будет обладать сверхразумом, сверхспособностями, в нём будут преобладать всякого рода импланты, существо будет бесполым, размножаться будет искусственным путем и существовать в нескольких образах – биологическом, техническом, информационном, цифровом»[125]. Человек, преодолев свою человеческую природу, становится гибридом человека и машины – киборгом. Постчеловек сможет управлять своими психическими, биологическими, функциональными и когнитивными

[125] Гречкина В. Н. Трансгуманизм — мировоззрение XXI века или цивилизационная угроза человечеству //Гуманитарные, социальноэкономические и общественные науки. 2015. С. 35.

способностями, максимально расширяя свои возможности вплоть до включения всех людей в единую компьютерную сеть (идея «технической сингулярности»).

«Эволюционизм», как один из основных идеологических принципов трансгуманизма, используется для объяснения развития общества и будущего в контексте перехода от слепой эволюции (зависящей от конкретного случая) к «управляемой» эволюции с использованием технологий.

Трансгуманисты настаивают на мобильности, постоянной изменчивости будущего, отсюда вечное обучение/переподготовка, смена профессий и статуса для большинства людей, изменение этических установок, множественная самоидентификация вплоть до цифрового сознания и его копий (идея «множества личностей»).

Это и евгенический подход к трансформации человека (либеральная евгеника), начиная с «созданных детей», и репродуктивная революция, и чёткая градация образовательных программ по квотам в соответствии с «потенциалом» трансчеловека и далее постчеловека, где обычные люди («отсталые модификации») могут стать низшим классом с низким уровнем жизненных характеристик и возможностей.

Трансгуманисты надеются что с помощью технологий удастся достичь бессмертия человека[126], воссоздавать человеческое сознание в компьютерах и сетях передачи информации вне независимости от биологического человеческого тела. И «может оказаться, что коммуникация среди подобных техно-сущностей претерпит существенные изменения, по сравнению с текущим общением людей.

В настоящий момент концептуальная база трансгуманизма весьма широка и включает в себя ряд идей, позволяющих дополнить и даже существенно переосмыслить человеческие и человеко-машинные коммуникации. Это идея медицинско-биологических взаимодействий с человеческими телами ради

[126] Vita-More N. Aesthetics: Bringing the Arts & Design into the Discussion of Transhumanism.// The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future. West Sussex, UK: John Wiley & Sons, 2013. Pp. 18-27.

последовательного улучшения жизни человека (усовершенствования тела, избавления от страданий, достижения счастья и пр.), идея коммуникаций с биологическими материалами на генетическом и нанобиологическом уровне для управления процессами функционирования организма человека, достижения бессмертия (победа над болезнями, старением), идея постчеловека как киборга, мутанта, небиологического создания (постчеловек как «вершина эволюции») с выстраиванием коммуникаций с подобными созданиями, антитрансгуманистические идеи (идеи противников трансгуманизма, споры о последствиях трансгуманистических идей), которые предоставляют широкие возможности для общения и рассуждения о постчеловеческих коммуникациях».[127]

Рассмотрим основные концепты трансгуманизма и их влияние на появление новых коммуникационных возможностей для человека и машинно-человеческих гибридов.

1. Экстропианство и физические интеракции в цифровых средах

Одну из самых перспективных и интересных среди ныне активно совершенствующихся моделей технокоммуникаций - коммуникацию с помощью физических интеракций в виртуальных цифровых средах - поддерживает *экстропианство,* существенно повлиявшее на развитие трансгуманизма.

Принципы экстропии[128] включают в себя требование постоянного прогресса, самопреобразования, практического оптимизма, свободу действий, экспериментов, инноваций, развития. «Трансгуманистическая экстропианская доктрина постулирует свободу физических действий не только как условие постоянного обновления/самосовершенствования, но и как способ расширения коммуникативных возможностей. Активность и самопроявление каждого человека

---

[127] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 37.

[128] Термин *экстропия* в философском контексте был определён Максом Мором в 1988 как «мера развитости иинтеллекта, функционального порядка, жизненности, энергии, опыта, стремления к развитию и росту биологической или организационной системы». В метафорическом смысле, экстропия является полной противоположностью энтропии. Подробнее см.: More Max. Principles of Extropy (Version 3.11): An evolving framework of values and standards for continuously improving the human condition, Extropy Institute, 2003. Реж. эл. доступа: <http://dpya.org/wiki/index.php/2003_-_Principles_of_Extropy_Version_3.11_-_Max_More> (дата обращения: 28.08.2025)

через разнообразие индивидуальных действий и смену моделей поведения признаются обязательными для развития и роста, для наращивания информации и успешного проведения современных коммуникаций.

Такая установка открывает пути для разработки и принятия людьми новых методов и способов познания мира «в действии», энактивных моделей коммуникации, свободного экспериментирования с техно-биологическими расширениями человеческого тела, для включения в сферу коммуникаций экспериментов с геномом человека и животных, исследования коммуникационных взаимодействий в рамках телематики, робототехники, искусственного интеллекта и других человеко-машинных технологий». [129]

2. *Аболиционизм, нанобиокоммуникации и биоинженерия*

Ещё одно значимое для трансгуманизма направление мысли – *аболиционизм (гедонистический трансгуманизм)* – постулирует, что с помощью специальных медицинских, фармацевтических, нутрицевтических и биоинженерных технологий могут быть созданы условия для прекращения человеческих страданий, достижения максимально возможного уровня комфорта и счастья. [130]

Следующий шаг в направлении реализации трансгуманистической дотрины аболюционизма ведёт к тому, что можно называть радикальной модификацией человека. Такая модификация — это уже не просто «улучшение» человека, а создание человека с заранее заданными свойствами (такими как интеллект, рост, цвет волос, агрессивность, самооценка и пр.).

Ещё один тип технологий базируется на достижениях и перспективах нейронаук (neuroscience) — нейрофизиологии, манипуляциях, осуществляемых на уровне нейронов, нанометров, т. е. отдельных молекул. Так, генная инженерия осуществляет процедуры генетического усовершенствования психических и

[129] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 37-38.
[130] См. напр.: Mackett D. Abolitionism in transhumanism – A future without suffering //Social Sciences & Humanities Open 11(1):101438. 2025; Miller J. Transhumanism and the Abolition of the Human Person //An Unexpected Journal: Image Bearers 4, no. 1. (Spring 2021), 53-84.

физических качеств человека. Стали возможны генетическая дактилоскопия с целью идентификации личности, клонирование целого организма и его «отдельных органов, выделение генов из организма (клеток), генная инженерия, редактирование генома человека.

Человеческое тело, таким образом, оказывается «полигоном» для самых разнообразных манипуляций и модификаций. Чаще всего разработка таких модификаций ведётся для задач медицины и улучшения качества жизни человека, но «забота о теле» вполне может рассматриваться и как своего рода коммуникация с самими человеческим телом, с человеческой природой: «диалог» с человеческим телом, влияние на работу тел, риторика телесных трансформаций. Сам опыт взаимодействия с процессами, протекающими в человеческим теле, может иметь существенную коммуникационную составляющую и представлять интерес для исследования».[131]

Учитывая, что большая часть биоинженерных экспериментов с человеческим геномом законодательно запрещена во многих странах мира, наиболее показательное практическое, философское и художественное применение био-генетических технологий в коммуникационно-художественных целях осуществляется современными художниками. Их экспериментальные и провокативные работы показывают возможные модели и реализацию биологических и нанобиологических коммуникаций.

Таков, к примеру, *биоарт* - молодой вид современного искусства, работающий с живыми тканями, бактериями и живыми организмами, био- и нанотехнологиями. Художники выступают как «генетические скульпторы», широко используя генную инженерию и моделируя живую ткань, формы и субстанции, вступая в прямой «диалог» не только со зрителем, но прежде всего с телами (в том числе со своими собственными телами). Такие заметные арт-деятели как Стеларк, Нил Харбиссон, Мун Рибас, Орлан и многие другие

[131] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 38.

заявляют, что их творчество превосходит традиционное искусство поскольку не отражает, но моделирует природные процессы и конструирует возможные человеческие тела. Преобразовывая и манипулируя природными процессами, используя живые клетки и ткани, создавая новые биологические среды, художники *трансгуманистического искусства* стремятся стать «на равных» с природой. Речь здесь идёт о выстраивании коммуникаций с самой природой, об изменении биологических законов на уровне прямого взаимодействия и трансформации этой природы.

Коммуникационная проблематика биоинженерных экспериментов пока преимущественно концентрируется в области этико-политических вопросов: идентичности человека, свободы воли, личности, манипулятивности и физической опасности технологий для выживания и будущего человека. Кроме того, существенными являются вопросы общественного одобрения/ не одобрения использования биомедицинских технологий, взаимодействия людей с биодополненными индивидуумами, социальной дифференциации вследствие применения новых технологий, расслоения общества и неравенства в связи с недоступностью этих технологий для всех, а также морально-этические проблемы.[132]

3. Мутанты, клоны, постлюди: коммуникации между человеком и генномодифицированными организмами

Термином «постчеловек» трансгуманисты обозначают возможную в будущем, изменённую идентичность человеческих существ, эволюционирующих в связи с внедрением различных технологий[133]. Этот обобщающий термин охватывает ряд понятий: генетически улучшенные люди, клоны, искусственные люди или андроиды, переведённые в цифровую виртуальную форму, загружаемые человеческие сознания, киборги и химеры (механические или генетические гибриды). Все эти категории в массовом сознании воспринимаются как мутанты,

[132] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 39.
[133] Bostrom N. The Transhumanist FAQ. A General Introduction. Oxford: World Transhumanist Association, 2003. 56 p.

«чужие», нелюди. Однако в современной ситуации, когда генные технологии стремительно входят в разряд доступных трансформативных практик, всё более актуальным становится вопрос об изучении способов интеграции генномодифицированных организмов (в том числе мутирующего человека) в социум и выработке способов взаимодействия и коммуникации с подобными созданиями.

Конечно, для современного человека встречи с мутантами в реальной жизни пока не стали привычными. Но благодаря работам художников и экспериментаторов-биодизайнеров образы изменённого человеческого тела становятся всё более доступными, а понятие технологической эволюции биологии человечества находит широкое осмысление в научной фантастике, в художественной литературе и кинофильмах, в работах современных художников. Так, творчество Дж. Кунса, П. Маккарти, С. Шерман, Д. Херста, Ч. Рэя и ряда других отразило изменения в образе человека, вызванные технологиями, пластической хирургией и электронными средствами массовой информации, последствиями генной инженерии, пластической хирургии, расширением сознания и другими формами изменения тела. Благодаря творчеству этих художников актуализируются новые дискурсы *трансгуманистической коммуникации*.

Современные художники-трансгуманисты специализируются на исследовании вопросов взаимодействия с постбиологическими телами и субъектами. Так, американская художница Н. Вита-Мор реконструирует человеческие тела, визуализируя диалог о будущем телесных мутаций человека, художница Орлан изменяет собственное тело, поднимая этические вопросы посредством феминистической критики, а австралийская художница П. Пиччинини использует свою арт-практику как площадку для размышлений о возможностях биотехнологии, о её влиянии на жизнь людей. Инсталляции Пиччинини подсказывают, как люди могли бы вести общение с

генномодифицированными биосозданиями»[134] (рассмотрим эти работы в следующей главе).

Эти художники предлагают осмыслить новые способы коммуникаций для принятия неизбежности вхождения мутантов и генномодифицированных организмов в человеческую жизнь, способы, требующие пристального изучения.

4. Человек-киборг: сращивание цифровых технологий и человеческого организма.

Развитие наноинженерии и робототехники создаёт практические предпосылки для *киборгизации* человека, тело которого теперь может представлять синтез биологической органики и механически-электронных компонентов.

Технология нейро-когнитивных интерфейсов (НКИ) для управления «контролем мысли» уже сейчас позволяет взаимодействовать с техническими устройствами посредством передачи мозговых волн. Такого рода технология используется в компьютерных играх и в системах управления «умным домом», например, для реализации таких задач как приглушение или усиление света, включение различных устройств и пр.

Экзокортекс - цифровая система обработки информации для совершенствования когнитивных процессов за счёт прямого интерфейса «компьютер — мозг». В итоге, симбиоз человека и экзокортекса может стать одним из видов действующих разумных «существ» наряду с умными машинами.

Общение вне семиотических систем, аффективные взаимодействия и нанокоммуникации привлекают к биологически дополненным технологиям пристальное внимание современных исследователей[135]. Растёт и число реализованных проектов по сращиванию цифровых технологий и человеческого

---

[134] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 38-39.

[135] См напр.: Emerging Communication Technologies Based on Wireless Sensor Networks: Current Research and Future Applications, CRC Press, USA, 2016. 424 p.; Vacca J. R. Nanoscale Networking and Communications Handbook. CRC Press, Taylor and Francis Group, 2020. 530 p.; Nanocommunication networks / editors, Preecha P. Yupapin and Somsak Mitatha. New York : Nova Science Publishers, 2011. 193 p.

организма. Так, например, ученый-кибернетик К. Уорвик (Kevin Warwick) в 2002 году соединил свою нервную систему с нейронным интерфейсом, в результате чего успешно смог передать свои эмоции и двигательные сигналы напрямую в сознание другого человека.

Одной из разработок в области цифровой нейротехнологии, стал проект Илона Маска (2016) под названием Neuralink (англ. нейросеть). Работа направлена на совершенствование системы «мозг – компьютер». Это устройство, созданное из гибких нитей толщиной в несколько мкм, внутри которых располагается несколько десятков электродов. Электроды считывают импульсы, генерируемые мозгом и передают их на имплантат, размещаемый за ухом человека и далее в смартфон или компьютер по технологии Bluetooth. Маск утверждает[136], что с помощью аппарата человек сможет самостоятельно контролировать выработку собственных гормонов и управлять устройствами, что расширяет индивидуальные человеческие возможности.

Ещё один проект трансгуманистов - Нейро-нет (NeuroNet). Это некое подобие сети Интернет, только узлами её должны быть не смартфоны и ноутбуки, а человеческие сознания, объединённые электроникой: либо в голову человеку вставляются электроды, либо применяются вшитые микроимпланты, либо надеваются специальные нейрошлемы. Они не только фиксируют активность нейронов мозга, но и воздействуют на эти нейроны и обеспечивают поступление идущих от них сигналов в структуру высокоскоростного Интернета. Эта система должна обеспечить связность человеческих разумов и искусственных агентов через передачу, обмен и синтез знаний, позволяя организовать своего рода коммуникации «коллективного разума».

Такие технологии открывают новые возможности для человеческих и человеко-машинных коммуникаций, которые в наше время активно исследуются.

[136] https://neuralink.com/approach/ [дата обращения: 06.08.2025].

5. Тотальная роботизация: коммуникации с роботами и «технологическая сингулярность»

Роботы и роботизированная техника[137] в жизни современного человека стали привычным явлением. К роботам относят любое устройство, программу или механизированную систему, предназначенную для выполнения определённых задач.

В последние годы роботостроение стремится в сторону интеграции устройств между собой. Так «интернет вещей» - техносистема, которая анализирует взаимодействия предметов и цифровых девайсов и вносит на основании полученной информации изменения в свой базовый алгоритм, становясь более «умной».[138]

Подключаемые устройства самостоятельно обмениваются данными по Интернету или через закрытые сети в режиме реального времени и выполняют гораздо эффективнее человеческую работу. Алгоритмы машинного обучения учатся и самосовершенствуются, создают собственные программы. Прогнозируется, что это приведёт к новым качествам социальных интеракций и сделает актуальными *межмашинные коммуникации* (Machine to machine, M2M). [139]

По мнению теоретиков-трансгуманистов (Р. Курцвейл, В. Виндж), стремительный рост технологий неизбежно приведёт к возникновению сингулярности – искусственного сверхразума[140] и станет возможным создание полной модели человеческого мозга и перенесения путем «сканирования» человеческого сознания в машину.

---

[137] Роботы, киборги и андроиды – различные понятия. Киборг — это существо, соединяющее в себе искусственную (машина) и естественную (органика) системы управления. Андроид - внешне не отличимое от человека искусственное существо. Роботы – механизмы, совсем не обязательно похожие на человека. Они могут быть способны к самообучению, адаптируясь к меняющимся условиям и потребностям людей. Примером машины с алгоритмом самообучения может служить робот-трейдер — алгоритм автоматизированной торговли на финансовых биржах.

[138] Грингард С. Интернет вещей: Будущее уже здесь / пер. с англ. М. Трощенко. М.: Издательская группа «Точка», 2017. С. х.

[139] Schneps-Schneppe M., Namiot D. Machine-to-Machine Communications: the view from Russia // International Journal of Open Information Technologies, издательство Лаборатория Открытых Информационных Технологий факультета ВМК МГУ им. М.В. Ломоносова (Москва), том 1, № 1, с. 1-5

[140] Виндж В. Сингулярность [сборник] / Вернор Виндж; [пер. с англ. М. Левина, В. Гришечкина]. Москва: Издательство АСТ, 2019. 224 с.

Теория сингулярности ставит вопросы относительно особенностей коммуникации в условиях материального «растворения» человеческого субъекта в цифровых сетях. Здесь актуально то, как сложится судьба человека в момент перехода к сингулярности, и как могли бы коммуницировать оцифрованные «техносубъекты», цифровые объекты и постлюди в ситуации их неизбежного симбиоза.

Показательно, что трансгуманизм, позиционируя себя как направление мысли, находящееся на острие научно-технического прогресса, и утверждая неизбежные преобразования человечества, во многом является прямым наследником гуманизма эпохи Просвещения. Трансгуманизм полностью разделяет две фундаментальные идеи традиционного либерального гуманизма: прогрессивизм и господство разума (как ключевое свойство человека). Но в результате глобальных эволюционных изменений, разум человечества должен измениться благодаря мощному технологическому прорыву. Для трансгуманистов «бренное» человеческое тело с его уязвлёнными материальными качествами представляет собой существенное препятствие на пути реализации человеческого потенциала: тело делает людей уязвимыми к боли, страданиям и смерти, ограничивает человечество как во времени, так и в пространстве, в то время как, по мнению трансгуманистов, человеческий разум всегда тяготеет к экспансии и совершенствованию.

И именно на преодоление ограничений человеческого тела направлен вектор трансгуманистических коммуникаций, среди которых можно выделить:

а) коммуникации, которые не связаны с зависимостью от телесных человеческих контактов и/или нацелены на пути устранения любых ограничений человеческого тела;

б) коммуникации, обогащаемые наличием новых, несвойственных человеку физических возможностей, предоставляемых техникой;

в) коммуникации, которые сохраняют отношение ко всем основным коммуникационным понятиям (дискурс, конвенция, формат, кодекс,

коммуникация, информация, коммуникативная ситуация, коммуникативное событие, речевая ситуация, речевой акт и пр.), но дополняют их новым трансгуманистическим содержанием;

г) коммуникации, в которых между субъектами и объектами (независимо от совершенства технического уровня) всегда сохраняются различия и дистанция;

д) коммуникации, которые призваны приблизить совершенствование человека, его доминирование над природой и другими людьми, стремление к неограниченной власти и бессмертию.

Таким образом, трансгуманистические идеи оказываются богатым полем для самых разнообразных взаимодействий и выстраивания современных коммуникаций, со своей спецификой, требующей соответствующих подходов и методологии исследования.

1.1.2. Объектно-ориентированные аспекты нечеловеческих коммуникаций

В отличии от трансгуманистов, рассуждения которых в целом соотносятся с понятием человека, более радикальное определение нечеловеческой коммуникации предлагают исследователи, желающие представить мир не глазами человека. Они готовы рассуждать о природных, объектных и космических процессах вне какой-либо корреляции с человеческим сознанием и социальными причинами. Противопоставляя свою объектно-ориентированную философию как постструктуралистскому идеализму, так и либеральному гуманизму, философы ставят под сомнение познаваемость человеком любых объектов и интересуются возможностями взаимосвязи и взаимодействия исключительно между объектами.

Предпосылки подобных тенденций отсылают к спекулятивному реализму (К. Мейясу, Р. Брассье), феноменологии «чужих» (Я. Богост), объектно-ориентированной онтологии (Т. Мортон, Г. Харман) и, частично, к акторно-сетевой теории (Б. Латур). Исследователи пытаются рассуждать о

взаимодействиях объектов в мире вне какого-либо влияния человека. Для них человек - это лишь особый тип «объекта», эквивалентный другим видам материальных объектов (компьютерам, продуктам, скалам, облакам, любым одушевлённым и неодушевлённым акторам). По мнению объектно-ориентированных мыслителей антропоцентризм не даёт человеку доступа к познанию разнообразия объектов в мире из-за привычки соотнесения всего сущего с позицией человеческого субъекта - то, что К. Мейясу называет «корреляционизмом».[141]

По мнению Мейясу, чтобы выйти за пределы «корреляционистского круга», необходимо выйти вообще за пределы человеческого мышления, поскольку «изначальная» реальность не дана в мышлении, она «предшествует данности», находясь вне какого бы то ни было «проявления»[142]. Цель Мейясу состоит в том, чтобы представить ситуацию, при которой мысль стала бы способной мыслить мир, который может обходиться без мысли, мир, на который по существу не влияет, думает кто-либо об этом или нет[143]. Такая мысль не имеет никакой эмпирической основы, никакого отношения к телу, к чувствительности. Она должна быть абсолютно отключена от физического мира, от физической материи и даже от жизни. Скорее эта мысль является чисто рациональной и теоретической. Она обеспечивает людей «подлинной интеллектуальной интуицией абсолюта».[144]

Такое превознесение абсолюта «иного» может указывать на конец времени существования телесного бытия человека, «перехода к пост/трансчеловеческому существованию нечеловеков или искусственного интеллекта, «коммуницирующих» по-своему.

Ещё один объектно-ориентированный мыслитель Л. Брайант утверждает, что сведение объектов к означающим или различным языковым отношениям,

---

[141] Мейясу К. После конечности: Эссе о необходимости контингентности / пер. Л. Медведевой. Екатеринбург; Москва: Кабинетный ученый, 2015. 196 с.
[142] Там же, с 48-50.
[143] Там же., с. 35.
[144] Там же., с. 119.

которое характеризовало структурализм и постструктурализм, сделало «практически невозможным исследование эффективности материальных объектов в формировании социальных отношений»[145]. То есть, рассуждая о тротуарах, океанских волнах или телевизионных сигналах исключительно с точки зрения того, как они определяются языковыми практиками, люди упускают, либо сильно недооценивают те материальные силы, через которые эти объекты проявляют себя в повседневном мире, влияя не только на людей, но и на другие объекты. В этом случае, например, уличные тротуары — не просто удобное устройство для ходьбы, но сами тротуары взаимодействуют с обувной резиной, лапами домашних питомцев, велосипедными шинами и другими предметами — в буквальном смысле — конкретными способами, которые придают им значение и способность действовать на другие объекты («коммуницировать» в широком смысле).

Напротив, концепция «изъятия объекта»[146] Г. Хармана постулирует подчеркнуто антиреляционную онтологию, в которой объекты находятся на расстоянии друг от друга и от сетей, в которые они встроены. Мир, который описывает объектно-ориентированная онтология Хармана - «бесконечно глубокий мир, в котором каждый объект более высокого уровня сложен из объектов более низкого уровня»[147]. Между объектами высшего и низшего уровня нет никакой разницы, т.к. все объекты равны по своей природе. Такая «философия нечеловеческого» указывает выход за пределы человеческого бытия и проникновение вглубь отношений (и коммуникаций) между вещами-в-себе.

Таким образом, некорреляционные коммуникации не направлены на конкретные объекты/субъекты и не коррелируют с ними, но позволяют постсубъектам испытывать сингулярности, которые внутренне неопределимы и неадекватны для познания. Во всех этих отношениях некорреляционное

---

[145] Levi R. Bryant. Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media. Edinburgh University Press 2014. P. 3.
[146] Харман Г. Спекулятивный реализм: введение. Пер.с англ. А.А. Писарев. Рипол Классик, 2019. 496 с.
[147] Кралечкин Д. О сургуче и капусте // Логос. 2014. № 4 (100). С. 317

мышление неоднозначно, эстетично, и потому в соответствии с идеей Г. Хармана — «эстетика становится первой философией». [148]

В книге «Гиперобъекты: философия и экология после конца света»[149] Т. Мортон выступает против антропоцентризма и вводит понятие «гиперобъекта», в корне меняющее представление об объекте как таковом. Объекты предстают как вязкие, нелокальные и волнообразные сущности, фазированные и интеробъективные. Объекты обладают уникальным свойством наводить мосты между жизненными мирами, объединяя «реальности», которые в противном случае существовали бы независимо.

Мортон приходит к необходимости понимания гиперобъектов через эстетические коммуникации, эстетический опыт, ведь только последний позволяет нам в течение краткого мгновения зафиксировать гиперобъекты в привычном человеческом пространстве-времени.

Закономерно, что своё непосредственное применение методы неантропоцентричных «коммуникаций» находят в арт-практиках современных художников, заменяющих человеческую деятельность самовыражением объектов. Так художник и философ Я. Богост отстаивает «*эстетику чужих*», как он её называет, которая сосредоточена не на человеческом восприятии объектов, а на «восприятии» объектами людей, отражая «тайную жизнь вещей».[150]

Художники, объединённые так называемым направлением «*новой эстетики*»[151] видят автоматическое документирование человеческих действий единственным способом документации реальности, минуя человеческое отношение к ней. Как указывает Богост новая эстетика «вопрошает, как

---

[148] Харман Г. О замещающей причинности // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 75–90.
[149] Мортон Т. Гиперобъекты. Философия и экология после конца мира. Перев. с англ. В. И. Абраменко Пермь: Hyle Press, 2019. 284 с.
[150] Богост И. Чужая феноменология, или Каково быть вещью? Пермь: Гиле Пресс, 2019. 194 с.
[151] Contreras-Koterbay S., Mirocha Ł. The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2016. 280 p.

компьютеры, бонобо, тостеры и лайнеры Boeing 787 Dreamliner организуют свою собственную эстетику».[152]

Объектно-ориентированные коммуникации предлагают модель, отражающую сущность машинного сознания. Объектно-ориентированная онтология, спекулятивный реализм, феноменология «чужих», плоская онтология и связанные с ними философские направления – это попытка мышления за пределами человеческого» [153]. Она предвосхищает машинное мышление, которое может выступать как полноценно мыслящий объект. В этом смысле, интерес представляют последствия подобных перспектив для изучения коммуникации и медиа.

Таким образом, спектр исследований нечеловеческих коммуникаций включает в себя:

- коммуникации, происходящие вне какого-либо участия человека. В таких условиях человек не способен ни познать смысл объектов (носителей данных), ни ощутить взаимосвязи между объектами. Недоступность объектов - это принцип, обусловленный отказом от «корреляционизма» или веры в то, что сущность объекта сводима к мысли субъекта о нём. Такие коммуникации указывает на тайную жизнь объекта/объектов (Я. Богост) и исключённость человеческого сознания из этой «жизни»;

- коммуникации с участием людей, но проходящие вне пределов человеческого мышления (о них невозможно помыслить), «вне чего-либо живого или желающего» (К. Мейясу), коммуникации, сущность которых полностью а-субъективна. Такие коммуникации вообще не существуют в мышлении: они предшествует данности и отказываются от какого бы то ни было проявления;

---

[152] Bogost I. The New Aesthetic Needs to Get Weirder// The Atlantic. Реж. эл доступа: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/04/the-new-aesthetic-needs-to-get-weirder/255838/ (дата обращения: 28.08.2025).

[153] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 40-41.

- коммуникации людей, которые не имеют никакого отношения к человеческому телу, чувствительности или восприятию и интерпретации. Они отключены от физического мира и стремятся к «подлинной интеллектуальной интуиции абсолюта» (К. Мейясу);

- коммуникации, которые смыкаются с некорреляционным мышлением о них и включают в себя то, что Ж. Делёз и А.Н. Уайтхед называли «аффектами». Движение аффекта между телами (живыми или не живыми) становится условием становления и обновления. В этом случае некорреляционные коммуникации не информативны, а эстетичны;

- коммуникации, которые могут реализоваться вне какой-либо человеческой интенциональности, например, через автоматическое документирование человеческих действий, событий, явлений, движения предметов, объектов, веществ и пр.

Область нечеловеческих коммуникаций, рассматриваемая объектно-ориентированной онтологией, спекулятивным реализмом, аффективной теорией, а также кибернетикой третьего порядка расширяют традиционные представления о специфике коммуникации, при этом имея ряд проблемных зон, обсуждение которых само по себе становятся важным разделом нечеловеческих коммуникаций, требующим более детального исследования.

1.1.3. Постчеловеческие технологии и машинно-телесные коммуникации

Качественную переоценку традиционным моделям коммуникации предлагает *постгуманизм* – «особый дискурс и современное философское течение, осмысляющее технизацию, роботизацию и цифровизацию во всех аспектах человеческой жизни.

В отличие от трансгуманизма, постгуманизм не постулирует требование непрестанного прогресса, трансформации человеческого в новое постчеловеческое

состояние. Постгуманизму близка мысль Б. Латура о том, что «мы никогда не были людьми»[154], что человеческое всегда развивалось, сосуществовало или сотрудничало с внешним нечеловеческим. Постгуманизм ставит под сомнение антропоцентричную веру в человека как отличительную, уникальную и доминирующую форму жизни, отходит от традиционной гуманистической идеи автономного, самодостаточного индивидуального субъекта и приближается к понятию человеческого как «ассамбляжа, эволюционирующего совместно с другими формами жизни, тесно связанного с окружающей средой и технологиями».[155]

Постгуманизм отстаивает принцип симбиоза человека со всем окружающим миром и всеми формами нечеловеческой жизни, которым придаётся статус равнозначных с человеком актантов. Такие категории нечеловеческого, как машины, животные, бактерии и пр. приобретают значимость и равную свободу действий (агентность) наравне с человеком. Фокус исследовательского интереса смещается с рассмотрения репрезентаций и способов авторского выражения на процедурные модели выражения, поведения, динамики функционирования компьютерных машин, работающих совместно с человеком». [156]

Коммуникационные цифровые технологии конца XX и начала XXI века стали чем-то большим, чем просто инструментами для общения и взаимодействия людей. Они стали коммуникационными агентами, являясь интегрированными и неотъемлемыми частями современных социальных систем, частью нашего мира, частью человеческого перцептивного аппарата.

В ситуации, когда человек всё больше времени проводит, взаимодействуя с компьютерами и программными алгоритмами, сама коммуникация оказывается координируемой и управляемой «умными» машинами. В режиме прямой связи

---

[154] Латур Б. Нового Времени не было. Эссе по симметричной антропологии/ Пер. с фр. Д. Я. Калугина; Науч. ред. О.В. Хархордин. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2006. 240 с. Так же см.: Gane Nicholas. When we have never been human, what is to be done?// interview with Donna Haraway. Theory, Culture & Society, Volume 23 (number 7-8), 2006. Pp. 135-158.

[155] Nayar P.K. Posthumanism. London: Polity, 2013. Pp. 3-4.

[156] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 42-43.

интеллектуальные машины получают возможность рассчитывать будущую реакцию человека посредством анализа пользовательских данных.

Впрочем, «ряд исследователей полагают, что понимание «постчеловеческого» в современной культуре не обязательно означает устранение всего человеческого, тотальную роботизацию, отказ от человеческой телесности, памяти и субъектности (Р. Брайдотти[157]; К. Хэйлз[158], М. Хансен[159], А. Мюнстер[160] и др.). Так, К. Хэйлз утверждает, что процессы технизации - «техногенез», хотя и ведут к тому, что самодостаточный субъект заменяется представлением о субъективности как о «потоке и процессе», тем не менее именно человеческое тело или, точнее, взаимодействие между человеческими телесностями и машинами определяет то, чем является человек цифровой эпохи.

Исследователи, выбравшие для себя направление материально и телесно-ориентированного посгуманизма, стремятся доказать, что машины, алгоритмы и компьютерная техника не могут существовать и совершенствоваться вне участия человека. Концепция *машинно-человеческих коммуникаций* указывает на то, что цифровая информация и цифровые коммуникации всегда определяются теми телами и процессами, благодаря которых они осуществляются и циркулируют.

В книге «How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics» (1999) Н. Кэтрин Хейлз делает акцент на материальности человеческого тела, условии его конечности и, следовательно, его зависимости от сотрудничества с остальным материальным миром: «Мой идеал - это версия постчеловека, которая охватывает возможности информационных технологий, не соблазняясь фантазиями о неограниченной власти и бестелесном бессмертии, которая признаёт и принимает конечность как условие человеческого существования, и которая понимает человеческую жизнь как встроенную в

[157] Брайдотти Р. Постчеловек. Пер. с англ. Д.Хамис. М.: Институт Гайдара, 2021. 408 с.
[158] Hayles N.K. Unfinished Work: From Cyborg to Cognisphere. Theory, Culture & Society 23(7-8), 2006: 159- 166.
[159] Hansen M. New Philosophy for New Media. Cambridge, MA: MIT Press., 2004. 362 p.
[160] Munster A. Materializing New Media Embodiment in. Information Aesthetics. Dartmouth College Press/University Press of New England. 2006. 256 p.

материальный мир огромной сложности, в котором от нас зависит наше дальнейшее выживание».[161]

К. Хейлз полагает, что сам человеческий язык возникает из взаимовлияния телесных и машинных реальностей, что на каждом этапе развития человечества именно соединение человеческих тел и технологии обеспечивает альтернативные модели информации и коммуникации»[162]. Поэтому для Хейлз языковые практики и дискурс определяют то, что есть современный человек и то, как мы можем рассуждать о постчеловеке. Даже если мы захотим признать технологию или материальный фактор как вещи сами по себе вне дискурса, мы не можем уйти от интерфейсов, которые встраивают технологию в человеческую культуру.

Альтернативную позицию в отношении роли человеческой телесности отстаивает медиахудожник и философ Марк Хансен. Если для Хейлз ключевым является то, как технология влияет на формирование новых человеческих технодискурсов, Хансен настаивает на радикальном разрыве с репрезентационализмом и с лингвистической моделью в целом. Он критикует постструктуралистов за то, что они не смогли избавиться от репрезентационализма в своих рассуждениях о технике. Согласно Хансену, философы Ж. Деррида, П. Бурдье, Ж. Бодрийяр были вовлечены в общую «модель редукции» — Хансен называет это «технезисом»[163], — в которой заявленный интерес к исследованию материальности техники приносится в жертву, чтобы сохранить целостность и автономию человеческого мышления и представления. Цель Хансена состоит в том, чтобы предложить позитивную программу для использования материальности технологии, которая освобождает её от встраивания в дискурс и представление. Позиция, которую он отстаивает, опирается на теорию аффективного, преддискурсивного тела как активного

[161] Hayles N. K. How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. University of Chicago Press: Chicago, 1999. P. 5.
[162] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 42.
[163] Hansen M.B.N. Embodying Technesis: Technology Beyond Writing, Studies in Literature and Science. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000. P. 93.

источника смысла, предложенную ещё философом Анри Бергсоном. С точки зрения Хансена, технологии изменяют саму основу нашего чувственного опыта и кардинально влияют на то, что значит коммуницировать как воплощённые «человеческие агенты».

В эссе «Framing the Digital Image» Хансен утверждает[164], что любой режим изображения, включая цифровой, в первую очередь обрамлён «эмбриогенной» связью с человеческим телом. В отличие от аргументов Делёза в его «Кино» о техническом обрамлении как источнике образа, который затем соотносится с телом, Хансен возрождает идею Бергсона о первичной функции обрамления тела. Согласно мысли Бергсона[165], нет никакой информации (или образа) в отсутствие формирующего потенциала человеческого воплощения. По мнению Хансена, зрение, как и все системы, связанные с «информацией», требует интерпретатора, и этим интерпретатором является материальное человеческое тело.

Хансен показывает, как цифровые технологии поставляют обширные данные человеческому телу, как зоне «индетерминации» информации. Телесный аффект призван преобразовывать «не оформленные, бестелесные и бесформенные [данные] в конкретную телесно воплощённую информацию, внутренне наполненную [человеческим] смыслом»[166]. Новые цифровые медиа позволяют испытать аффективность, расширяя ощущение телом собственной аффективной неопределённости.

«Всё больше исследователей[167] обращают внимание на телесные режимы цифровых медиакоммуникаций и анализируют проекты, в которых межтелесные взаимодействия оказываются ключевыми для получения нового опыта. Общим для них является признание важной роли человеческого тела в работе цифровых компьютеризированных систем. Они едины во мнении, что информация требует

---

[164] Hansen M. B. N. Cinema Beyond Cybernetics, or How to Frame the Digital Image// Configurations 10.1 (2002): 51–90.
[165] Бергсон А. Материя и память // Бергсон А. Собрание сочинений в 4 тт. т. 1. М.: Московский клуб, 1992. С. 169.
[166] Hansen M. Hansen M. New Philosophy for New Media. Cambridge, MA: MIT Press., 2004. P. 12.
[167] Parisi L. The Nano-Engineering of Desire //N. Giffney and M. Hird (eds), Queering the Non/Human. Aldershot: Ashgate, 2008. P. 283-309. Rotman Brian. Becoming Beside Ourselves: The Alphabet, Ghosts, and Distributed Human Being . Foreword by Timothy Lenoir. Durham, N.C./London: Duke University Press, 2008. Sha Xin Wei. Poiesis and Enchantment in Topological Matter, Cambridge, Mass.: MIT, 2013. 384 p.

телесного воплощения и воплощённого человеческого субъекта в качестве инициатора оформления информации.

Включение человека в цепочку взаимодействия «машина-код» создаёт потенциал для внесения шума (неопределённости) в процесс передачи данных. Присутствие человека (постчеловека) позволяет направлять и ограничивать деятельность технологий, основанных на данных. Участие пользователя создаёт разрывы в технических «петлях обратной связи», что обогащает конечные результаты техно-биологических взаимодействий. В этом смысле, очевиден симбиотический характер отношений между человеком и машиной, поскольку люди-агенты здесь - генераторы данных, которые питают технологии данными. Без участия человека в генерации наборов данных, машины фактически не имеют социальной цели и оказываются информационно обеднёнными.

Чтобы выявить особенности современных машинно-человеческих коммуникаций требуется учитывать множественные взаимозависимости и взаимосвязи, которые возникают в опосредованных и технологически взаимосвязанных социальных мирах. Постчеловеческие коммуникации в этом случае - это отношения между пользователями и машинными алгоритмическими процессами как отношения без первоначального направления и без первичного действия, приписываемого одной отдельной стороне. Это мышление в терминах взаимозависимых отношений между всеми вовлечёнными элементами, в отличие от однонаправленной передачи информации и смысла». [168]

Таким образом, в рамках постгуманистического телесно-ориентированного дискурса постчеловеческие коммуникации – это такие коммуникации в которых:

- человеческое тело, претерпевающее существенные изменения благодаря новым цифровым технологиям, определяет включённость человека в процессы генерации информации;

---

[168] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 43-44.

- коммуникации, в которых потенциальные телесности коммуникантов формируются и перестраиваются в результате множественных взаимодействий. Тело становится «пористым», мутабильным, превращается в «устройство для обработки информации» (Д. Харауэй), в канал свободно перемещающейся информации;

- коммуникации, в которых разрушаются границы между человеком и машиной. Они поддерживают неиерархический, неантропоцентрический подход к окружающей среде, состоящей как из человеческих, так и нечеловеческих сущностей-актантов, равноценных в коммуникационных процессах (Дж. Беннетт);

- коммуникации, которые учитывают конечность как условие человеческого существования, что определяет человеческую жизнь как встроенную в материальный мир огромной сложности, от которого зависит наше дальнейшее выживание (К. Хэйлз, Б. Латур).

Изучение возможностей и вопросов подобных постчеловеческих коммуникаций представляется важной и насущной задачей для постчеловеческой коммуникативистики.

1.1.4. Критический постгуманизм и реляционные коммуникации

«Между эйфорически-одобряющими и антиутопическими взглядами на постчеловеческие коммуникации представлены подходы критически настроенных постгуманистов (С. Хербрехтер, К. Вулф, Р. Брайдотти, Н. Бадмингтон и др.), которые видят преимущества в технической эволюции человечества. Задача *критического постгуманизма* состоит в том, чтобы предложить сбалансированный анализ текущих технологических новаций и разработать альтернативные, справедливые модели для будущего постчеловеческого общества. Как таковые, их идеи и устремления в основе своей гуманистичны (в том смысле, что они хотят доказать ценность всего живого, включая ценность человеческой жизни). Р. Брайдотти ясно высказывается по этому поводу: «[...]

быть постчеловеческим не значит быть безразличным к людям или быть дегуманизированным. Вовсе наоборот — это состояние скорее указывает на новый способ совмещения этических ценностей с представлением о благосостоянии широкой общности, что касается также территориальных или экологических взаимосвязей». [169]

В отличии от ряда трансгуманистических проектов, готовых пожертвовать человеческой природой ради усовершенствования homo sapiens, версия коммуникаций, связываемых с критическим постгуманизмом, предполагает сохранение материальности человеческого тела, но при этом выстраивание настолько тесных связей между человеком и нечеловеческим окружением (природой, техно-сферой, любыми объектами), что человек не может рассматриваться как центр мироздания.

Постчеловек существует как субъективность, которая постоянно находится в процессе аутопоэза или перенастройки. Этот субъект представляет собой *реляционную сущность*, находящуюся в постоянном процессе изменения и адаптации к элементам и агентам, с которыми она взаимодействует и которыми окружена.

Критический постгуманизм - способ понимания перехода от эпистемологии, ориентированной на индивидуализм человека, к реляционности, соединённости всего сущего. Люди считаются равными участниками в экологии, наряду с множеством других участников: животными, организмами, объектами, машинами, процессами и технологиями, которые обладают равным потенциалом для деятельности. Каждый участник экологической деятельности получает свободу действий благодаря постоянному взаимодействию со всеми другими участниками.

Так, например, особая область постгуманизма - «*Новый материализм»* трактует человека как встроенного в сеть совместно действующих актантов, взаимодействующего с множеством дискурсивных сил, телесностей и процессов.

[169] Брайдотти Р. Постчеловек. Пер. с англ. Д.Хамис. М.: Институт Гайдара, 2021. С. 365.

Философ Дж. Беннетт осуществляет исследование «вибрирующей» материи»[170], выдвигая на первый план материальную хореографию тел и объектов и переосмысляя такие термины, как интеллект и знание. Новая материалистическая теория, обращённая к докогнитивным и телесно воплощённым знаниям, к таким понятиям, как аффект[171], пластичность[172] и привычка[173], исследует участие людей в проявлении нечеловеческих материальных сил.

Термин «интра-акция», который К. Барад вводит в книге «Meeting the Universe Halfway» (2007)[174], относится к сложным взаимосвязям между людьми и нелюдьми. Интра-акции (в противоположность «интерактивности» или взаимодействию, предполагающему изначальное присутствие независимых субъектов отношений) – это потоки совместного становления действующих агентов. Именно посредством специфических агентных интра-акций границы и свойства феноменов получают определённость, свою материальную оформленность, а конкретные понятия (то есть конкретные материальные реализации мира) становятся семантически значимыми.

Реляционность означает взаимовлияние динамических систем, образованных разнородными сущностями (людьми, машинами, протоколами, технологиями, обществом, культурой), где все компоненты взаимозависимы. Реляционность рассматривается как способ коммуникации, альтернативный технической интерактивности. Многие исследователи критикуют интерактивность за алгоритмически, программно контролируемые действия пользователей, по словам Б. Массуми, «своего рода тиранию интерактивности»[175]. Такие «интерактивные произведения» скорее манипулируют поведением пользователей, нежели предлагают реальное пространство для диалога и взаимодействия. Так,

---

[170] Беннетт Дж. Пульсирующая материя: политическая экология вещей. Пермь: Гиле Пресс, 2018. 217 с.
[171] Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press, 2002. 328 p. Goodman S. Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear. London, UK: The MIT Press, 2010. 296 p.
[172] Malabou C. What Should We Do With Our Brain? Fordham University Press, 2008. 120 p.
[173] Bissell D. Thinking habits for uncertain subjects: movement, stillness, susceptibility//Environment and Planning A 43(11), 2011: 2649 – 2665.
[174] Barad K. Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning. Durham and London: Duke University Press, 2007. 544 p.
[175] Massumi B. The Thinking-Feeling of What Happens// *Inflexions*, vol.1, 2008.: 1-3.

например, в некоторых видеоиграх заранее запрограммированные события лишены эмерджентных качеств, а действия геймеров по сути задаются алгоритмами и правилами. Интерактивность здесь управляет рефлексами по «Павлову», стимулируя тривиальные действия геймеров посредством свода правил и вознаграждений.

Напротив, в современных реляционных медиа- и арт-проектах пользователи и компоненты интерактивных пространств взаимозависимы: цепь взаимных петель обратной связи (действие/реакция) преобразует каждого из участников. Такая коммуникация понимается как процесс выстраивания отношений, а качества взаимодействующих тел рассматриваются с точки зрения их способности изменяться и реагировать. Реляционное здесь — это эмерджентный процесс, в котором нечто новое возникает из отношений соучастников и условий в процессе проведения медиапроектов.

Для философа Э. Мэнинг реляционность это процесс «раскрытия сложного поля множественности, ещё недифференцированного<…> «пережитый опыт аффективной сонастройки»[176]. Здесь «аффективная настройка» - это досознательная расположенность, реализация которой приводит к новым перспективам отношений, которые, в свою очередь, влияют на то, как отдельные события проявляют себя.

В этом смысле, реляционные проекты импровизационны, сложнопредсказуемы и эмерджентны. Телесное воплощение каждого события всегда направлено на дальнейшие потенциальные дифференциации — продолжающуюся эволюцию события и, следовательно, всегда открыто виртуальному. Коммуникативные акты здесь служат цели накопления энергии и циркуляции ритмов между телами и объектами.

Реляционное коммуникационное событие концентрируется на создании условий для возникновения новых связей. Это шаг к новому пониманию целей и

[176] Manning E. Always more than one: individuation's dance. Durham: Duke University Press, 2013. P. 3.

задач коммуникации, заключающихся теперь в создании «линий ускользания» (Ж. Делёз) и изобретения новых потенциалов существования. Произведение может рассматриваться не как статичный конечный продукт, а скорее как экосистема[177], где одно изменение в системе имеет последствия для всех её компонентов.

Таким образом, реляционные коммуникативные практики отказываются от идеи трансцендентности, концентрации на достижении идеальной, заранее выбранной формы, и сосредотачиваются на создании новых форм и дальнейшей их дифференциации. Коммуникация в этом случае становится средством, организующим взаимосвязь «переплетающихся полей» и сил, способных развиваться непредсказуемым, разнородным образом».[178]

Работы ряда современных художников оказываются в центре постчеловеческих коммуникаций, поскольку стремятся преодолеть редуктивное предназначение искусства как институционализированного медийного зрелища. Реляционные «произведения-процессы» в форме интерактивных медиаинсталляций и медиаперформансов расширяют возможности человеческого восприятия и дают почувствовать пользователям-соучастникам собственную эмерджентную роль в создании инвариантов возможного.

Хотя философы, художники и исследователи, работающие в рамках критического постгуманизма и новых материализмов, стремятся к поиску баланса между человеком и сущностями окружающего мира, положения их теорий нередко подвергаются критике.

Так, исследователь Д. Чендлер указывает на то, что новые материалисты придерживаются концепции «становления», в которой сознание может только фиксировать то, что происходит, а не предсказывать, что должно произойти. Для

---

[177] Fuller M. Media Ecologies:Materialist Energies in Art and Technoculture, 2005.MIT Press,Cambridge,MA,264 p. Guattari F. The Three Ecologies. The Athlone Press, London and New Brunswick, 2000. 174 p. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

[178] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 44-46.

Чендлера - это «слишком высокая» цена, за которую «предлагаемая награда является ложной».[179]

Новые материалистические подходы «устраняют необходимость в осмысленной человеческой позиции, заявляя, что мы живем в мире становления, где приоритет имеют связи и изменения. В результате во-первых, мы подчиняемся «правилу слепой необходимости». Во-вторых, этот шаг, выводит нас за пределы мира познаваемого, поскольку непредсказуемость Нового материализма ведёт к «пустыне» смысла и, таким образом, устраняет «осмысленность самого мира»[180]. Как утверждает Чендлер, в мире, где предсказуемость наших действий ограничена, мы становимся вовсе неспособными действовать. [181]

Человеческая свобода возможна только через преодоление необходимости, и для этого от человека требуется конкретная заявленная позиция. Постчеловеческие теории недооценивают значение человеческой субъективности, тогда как именно человеческая деятельность является причиной эксплуатации нечеловеческого»[182]. Призыв к перенастройке отношений человека и нечеловеческого устраняет тот самый элемент человеческой деятельности, который мог бы изменить ситуацию. Это оставляет нас без каких-либо средств для обнаружения и осмысления, не говоря уже о критическом отношении к социальной несправедливости, сохраняющемуся неравенству и искусственно созданной окружающей среде. Это сближает постчеловеческие реляционные теории с «приспособленческой» неолиберальной доктриной, предполагающей, что лучший способ действовать в мире, состоящем из множества сложных систем, — это адаптироваться к текущей ситуации, а не сопротивляться существующим структурам.

---

[179] Chandler D. The world of attachment? The post-humanist challenge to freedom and necessity. *Millennium* 41(3), 2013. P. 527.
[180] Chandler D. Там же, p 534.
[181] Chandler D. Там же, p 525.
[182] Деникин А. А. Границы нечеловеческой коммуникации в современных арт-практиках // Артикульт. 2023. №4(52). С. 28.

Более того, «магический» язык, к которому охотно прибегают теоретики постгуманизма, чтобы «оживить материю», обнаруживает внутреннее противоречие. Неоматериалистические тезисы в изобилии используют поэтические метафоры и перформативные формулировки при объяснении «жизненной силы» материи, не подвергая сомнению способность слов передавать эту потенцию. Противоречие тем более поразительно, что в то же время эти авторы, не колеблясь, осуждают антропоцентризм человеческого языка и стремятся освободиться от него, чтобы заставить «говорить» саму материю.

Таким образом, при обсуждении современных коммуникаций очевидна необходимость в сохранении человеческой субъектности. Взвешенная позиция может заключаться в отказе от попыток искоренения «субъекта», в опровержении довода о том, что постчеловеческие и реляционные коммуникации не нуждаются в теории субъекта.

1.1.5. Энвайронментализм, экофеминизм и «более-чем-человеческие» коммуникации

Своеобразный подход к коммуникациям предлагает *энвайронментализм и экофеминизм* – «современные гуманитарные течения, которые во многом противостоят трансгуманизму и, отчасти, постгуманизму. Новые экологически-ориентированные теории жёстко выступают за отказ от технического развития, возвращение к природе, примат природы над «павшей цивилизацией».

Энвайронментализм видит в человеке угрозу для существования мира природы, призывая к переоценке роли человека и его места в мире. Понятие «антропоцена» означает, что именно люди ответственны за свои деструктивные действия в отношении природы и обязаны обеспечить её сохранение. Так, по мнению Т. Мортона, продолжающееся изменение климата требует, чтобы мы думали о влиянии наших сегодняшних действий на будущее, в котором нас может

и не быть[183], а также о будущем других видов жизни на земле, в условиях неизбежности вымирания человечества. [184]

В экокритических и экофеминистских исследованиях человек одновременно контекстуализируется и как крошечная сущность по отношению к нечеловеческим масштабам времени, но и позиционируется как сила, формирующая новую геологическую эру. Так, философ Э. Гроц видит человека как «лишь мгновенную вспышку в истории и космологии, которая принципиально безразлична к человеку как временному явлению».[185]

Современные экофеминистские попытки описать способ мышления, адекватный сложным материальным энергиям Земли — гео-/зоэ-техно-опосредованными способами — находит своё выражение в идее *симпоэзиса*, разрабатываемой философом-феминисткой Донной Харауэй. Понятие «хтулуцена»[186], предложенное Харауэй, означает равноправие, «симпоэзис» живых и неживых агентов, возникновение «коллективно производимых систем, не имеющих самоопределяемых пространственных или темпоральных границ. Информация и контроль в них распределены между компонентами. Эти системы эволюционируют и способны на непредсказуемые изменения. Аутопоэзисные системы, напротив, – это „самовоспроизводящиеся“ автономные единицы с самоопределяемыми пространственными или темпоральными границами, как правило, централизованно управляемые, гомеостатичные и предсказуемые».[187]

Стейси Алаймо пишет о неотделимости человека от всех органических и неорганических веществ в окружающей среде. Она развивает свою постчеловеческую теорию через концепцию «транстелесности», которую описывает как «пространство-время, в котором человеческая телесность во всей

---

[183] Мортон Т. Гиперобъекты. Философия и экология после конца мира. Перев. с англ. В. И. Абраменко Пермь: Hyle Press, 2019. 284 с.
[184] Colebrook C. The Death of the PostHuman: Essays on Extinction, Volume One. Ann Arbor: Open Humanities Press., 2014. 246 p.
[185] Grosz E. Becoming Undone: Darwinian Reflections on Life, Politics, and Art. Durham and London: Duke, 2011. P. 25.
[186] Харауэй Д. Оставаясь со смутой: Заводить сородичей в Хтулуцене. Пермь : Гиле пресс, 2020. 340 с.
[187] Харауэй Д. Тентакулярное мышление // Опыты нечеловеческого гостеприимства : антология / ред. М. Крамар, К. Саркисов. М. : V-A-C press, 2018. С. 184.

своей материальной плоти неотделима от «природы» и «окружающего пространства».[188]

В социальных и естественных науках растет интерес к потенциалу исследования «более-чем-человеческих»[189] аспектов жизни.

Действенной стратегией экофеминизма является попытка устранения различий между человеческими и животными коммуникациями. Так, Кэри Вулф критикует парадигматическое гуманистическое различие между человечностью и животностью и оговаривает, что в современности «‘человеческое’ достигается путём избегания или подавления не только своего животного происхождения в природе, биологического и эволюционного, но и в более общем плане путем полного отказа от уз материальности и телесного воплощения».[190]

Напротив, постгуманистическое переосмысление человека как глубоко укоренённого в его биологическом и технологическом мирах основано на «открытости по отношению к окружающей среде»[191], которая берёт начало в самореферентном аутопоэзисе. Это означает признание социальных феноменов человеческого языка, сознания и коммуникации как неотъемлемых свойств окружающего мира». [192]

Таким образом, «более-чем-человеческие» коммуникации «могут включать в себя:

- коммуникации субъектов, особенности которых конструируются в «сетях» отношений, как результат взаимодействия и взаимоотношений разнородных сил (деятельности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и пр.);

- коммуникации, работающие с телесно-воплощённым, аффективным опытом. Коммуникации, которые дают человеку возможность на телесном уровне

---

[188] Alaimo S. Trans-Corporeal Feminism and the Ethical Space of Nature // Material Feminisms, ed. Stacy Alaimo and Susan Hekman. Bloomington: Indiana University Press, 2008. P. 238.
[189] Whatmore S. Materialist Returns: Practising cultural geography in and for a more-than-human world// Cultural Geographies, 13 (2006): 600–9.
[190] Wolfe C. What is Posthumanism? Minneapolis: U of Minnesota P, 2010. P. 158.
[191] Wolfe C. What is Posthumanism? Minneapolis: U of Minnesota P, 2010. P. xxiii.
[192] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 46-47.

(через действия тела/тел) пережить молекулярные потоки и энергийные ритмы, связывающие и объединяющие всех людей, все объекты и процессы в мире;

- коммуникации, как процессы совместного конфигурирования аффективного «поля свершения» в результате соучастия множественных актантов в создании жизненных событий, ситуаций, процессов и коллизий;

- коммуникации основанные на движении «потоков» и «интенсивностей», на работе невербализируемых «материальных» сил;

- коммуникации (и художественные практики), являющие собой процесс совместного создания с «творческим становлением» материи: композиция возникает через материальные отношения, а не навязывается извне. Процессы дифференциации материи влияют на становление понимания/чувствования человека самим себя и, в то же время, процессы этого становления влияют на дифференциацию материи;

- коммуникации как процессы материальных становлений, как процессы, открытые длящемуся интервалу обновления и изобретения, который раскрывается через материальные отношения материи-энергии, длительности, переходов и интуиции. Такие коммуникации открывают человеческому опыту пути к переживанию и представлению множественных беспрестанных выражений движения материи в окружающем нас мире».[193]

Резюмируя сказанное, можно заключить, что уточнённое определение «постчеловеческого» не означает перехода к какому-то новому, полностью перерождённому состоянию «постчеловека». Это не то, что приходит после исчезновения человека, но то, что продолжает человека в новых условиях. Постчеловеческое не означает дегуманизацию и обесчеловечивание коммуникаций, но новую ступень техногуманизма.

[193] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 200-221.

Вместе с тем, «постчеловеческая коммуникация» представляется как оптика для изучения потенциальных проявлений нечеловеческого в человеческом. Предлагается уйти от рассмотрения «человеческого с техническими средствами» к демонстрации тех коммуникационных возможностей, которые открываются из соединения человеческого и нечеловеческого.

Поэтому постчеловеческая коммуникация и знание отличаются плюралистичностью, принятием человеческих и нечеловеческих видов в их множественности. «Коммуникация рассматривается как форма ассамбляжа, не являющегося исключительно человеческой привилегией. Познание и коммуникация не ограничиваются людьми или организмами с сознанием. Оно распространяется «на все формы жизни, включая те, которые не имеют центральной нервной системы, такие как растения и микроорганизмы».[194]

Общим для коммуникационных моделей трансгуманизма, объектно-ориентированной онтологии, постгуманизма, экокритицизма и новых материализмов является акцент на создании мультисенсорного опыта, аффективных состояний, отказ от парадигмы человеческой исключительности и новый специфический «иммерсивный стиль» взаимодействия с окружающим миром, понятым, по мнению А. В. Венковой, как «активная среда, требующая тонкой «сонастройки» и аутопоэтической вписан-ности» в более-чем-человеческий «мир всех действующих в нём агентов». [195]

При этом существенные изменения в методологических подходах к изучению коммуникаций заключаются в следующем:

а) во-первых, происходит переход от выявления анализа дискурсивных, властных стратегий коммуникаций на теоретическом уровне к множественным практикам взаимодействия самого исследователя с исследуемыми объектами - то,

---

[194] Hayles N.K.Unthought:The Power of the Cognitive Nonconscious.Chicago: The University of Chicago Press,2017.P. 15.
[195] Венкова А.В. Теоретическое исследование феномена иммерсивности в объектноориентированной онтологии и постгуманизме // Вестник Томского государственного университета Культурология и искусствоведение. 2021. № 44. С. 12.

что получило название «практический поворот» (practice turn)[196]. Происходит переход от репрезентации к перформативности и физическому действованию, физической активности, актантности как основополагающим принципам постчеловеческой коммуникации.

Задачи исследования коммуникации смещаются с того, что она означает (показывает, представляет, пробуждает, символизирует), на то, что она делает, как влияет на коммуникантов и среду, в которой она осуществляется и развёртывается. В результате опыт соучастия в партиципаторных медиапроектах оказывается шире собственно задач традиционной коммуникации, шире восприятия и получения эстетического опыта. Это опыт материальной трансформации окружающей действительности. В этом смысле действия и взаимодействия процессов/объектов/людей должны рассматриваться как творческая «материя», а не как материальные объекты в качестве медиумов для творчества;

б) во-вторых, процессуальные коммуникационные практики задействуют материю не в качестве формы выражения, а как поток творческих становлений, активных в рамках композиционных процессов. Такие становления являются «более-чем-человеческими». В этом случае каждый участник-агент определяется не как независимый субъект-коммуникант, но как совокупность тел, связанных и трансформирующихся посредством творческого становления материи.

Исследование этих концепций само по себе становится формой перформативности, включается в процесс исследования-созидания, то что Э. Мэннинг и Б. Массуми называют процессом «исследования-создания» («research-creation»)[197], в котором пересечение мышления и действия является условием для изобретения нового. Принципиально важным здесь является поиск коммуникативных техник максимально пригодных для выражения более-чем-человеческой чувствительности;

---

[196] T. Schatzki, K. Knorr-Cetina, E. Von Savigny, eds, The practice turn in contemporary theory. London, Routledge, 2001.
[197] Manning E. Always more than one : individuation's dance. Durham: Duke University Press, 2013. 328 p.

в) в-третьих, если традиционные модели коммуникации налагали на человека ответственность за передаваемые значения, то понимание постчеловеческих коммуникаций в большей степени связано с ответственностью за инициирование аффектов. Это смещение внимания с того, что означают вещи, на то, что они делают, имеет существенные последствия для понимания коммуникации – того, как что-то влияет, что-то подчиняет нас своей воле, производит впечатление, воздействует эффективно и аффективно.

Исследование коммуникации могло бы обращаться к «более-чем-человеческим» методам, техникам «изобретения в действии». Такие методы позволят по-разному включать, например, животных, биообъекты и технологические устройства в качестве «агентов-провокаторов» при решении исследовательских вопросов. Это совместное конфигурирование аффектированного «поля свершения» (определяющего чувственное) через соучастие, образующее единство действования-чувствования-понимания».[198]

Очевидно, что для понимания и совершенствования постчеловеческих коммуникаций требуется выработка новых механизмов их исследования и описания. Такая работа могла бы вестись в рамках специальной дисциплины, обозначаемой как «*постчеловеческая коммуникативистика*».

1.2. Постчеловеческая коммуникативистика как исследовательское направление и область гуманитарного знания

Понятие «*коммуникативистика*» используется для «обозначения всего комплекса научных дисциплин и практических приложений, описывающих, объясняющих и разрабатывающих методическое обеспечение для коммуникативной деятельности человека и социальных систем». [199]

---

[198] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 47-48.

[199] Деникин А. А. Аффективные коммуникации в современных медиаформатах (на примере видеоигр) / А. А. Деникин // Вестник культуры и искусств. 2023. № 4 (76). С. 8.

Большинство исследователей[200] под «коммуникативистикой» понимают общее название совокупности научных дисциплин, изучающих коммуникации. В междисциплинарную предметную область коммуникативистики входят явления, процессы и отношения, традиционно составляющие предметные области лингвистики, социологии, психологии, философии, семиотики, культурологии, этики, кибернетики, риторики и др. Подобная междисциплинарность с одной стороны мешает выработке единых исходных представлений об объекте изучения, построению единого предмета исследования, с другой стороны уводит логику изучения коммуникаций от создания единой теоретической концепции объекта в сторону трансверсальной, ризоматичной системы представлений о большом разнообразии возможностей и подходов в понимании современных коммуникаций.

Публикации по аспектам коммуникативистики[201] свидетельствуют о том, что имеет место не создание новой науки с набором единых базовых категорий и понятий, принципов и методологий, а формирование обширной, области знания, что положительно сказывается на возможностях коммуникативистики в поиске новых возможностей для осмысления коммуникации за пределами антропоцентричного типа мышления.

Со стремительным развитием новых возможностей человеческого общения, опосредованного компьютерной цифровой техникой, возникает потребность ещё больше расширить предметную область коммуникативистики. Появляются основания включить в неё человеко-машинные коммуникации, коммуникации

---

[200] Землянова Л.М. Коммуникативистика и средства информации: Англорусский словарь концепций и терминов. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. 416 с. Яковлев И.П. О коммуникологии как науке о коммуникационных процессах // Вестн. Моск. Ун-та. Сер. 18. Социология и политология. 1999. № 3. С. 212-21. Шалина, И. В. Современная коммуникативистика : практикум : [учеб.- метод. пособие]. Урал. федер. ун-т. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016. 128 с. Рыбальченко О.В. Коммуникативистика и управление внутрикорпоративными конфликтами. Краснодар : КубГАУ, 2019. Шарков Ф. И. Коммуникология: основы теории коммуникации: учебник для бакалавров / Ф. И. Шарков. Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2020. 488 с.

[201] Михальчик Ю. Дискуссия о научных направлениях теории коммуникации: коммуникология и коммуникативистика [Электронный ресурс]. Режим доступа: http:// media2050.ru/2008/04/25/ diskussiya-o-nauchnyx-napravleniyax-teorii-kommunikaciikommunikologiya-i-kommunikativistika

Фотиева И. В. Научный статус коммуникативистики: проблемы гибридных дисциплин // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2014. № 3–1. Сс. 289–291.

людей и сетевых сообществ, опосредованные цифровой техникой, наконец, коммуникации машин и роботизированные коммуникации»[202].Этому способствует то, что коммуникативистика (коммуникология) как область знания всё ещё находится в процессе формирования, и этот процесс далёк от завершения. Идут непрерывные дискуссии о её научном статусе, отличии от смежных дисциплин, таких как, например, политическая и массовая коммуникации. [203]

Применение термина «коммуникативистика» в контексте локальных, практически-ориентированных дисциплин обеспечивает возможность обойти понимание «коммуникации» как «системы» с устойчивыми связями, отношениями, универсальными механизмами и закономерностями. Такое обобщающее понимание «коммуникативистики», претендующее на статус метатеории, скорее уводит от насущных проблем современной науки в область философских спекуляций и упрощённой универсализации. В этом смысле изучение более узких направлений прикладной коммуникативистики, акцентирование на решении практических и принципиально новых вопросов с разработкой соответствующего категориально-понятийного аппарата, вычленения собственного проблемного поля, вероятно, ускорит дальнейшее теоретическое развитие коммуникативистики с её основным предметом – совокупностью предметов и объектов коммуникации.

«По аналогии с разработанными ныне направлениями прикладной коммуникативистики, *постчеловеческая коммуникативистика* - может рассматриваться как раздел коммуникативистики, изучающий природу и строение техно-био-материальных взаимодействий, коммуникаций разнородных материальных и кибернетическо-цифровых актантов (агентов), характерные для них механизмы и тенденции взаимовлияния разнородных сил и процессов (как

[202] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 60-61.
[203] Подробнее см.: Кравченко А. В. Коммуникация и язык: некоторые соображения о предметной области коммуникативистики // Современная коммуникативистика, 2, 2013. Сс. 4—9. Василик М.А. Наука о коммуникации или теория коммуникации? К проблеме теоретической идентификации //Актуальные проблемы теории коммуникации. Сборник научных трудов. СПб. Изд-во СПбГПУ, 2004. Сс. 4-11.

человеческих, так и нечеловеческих), приводящих к обмену действиями, аффектами, эмоциями и смыслами, циркуляции энергитийных сил и интенсивностей, материальному становлению и дискурсивному разнообразию, и, тем самым, к материальным изменениям - умножению возможного через реализацию конкретных его инвариантов. Концентрируясь на исследовании разнообразных материально-дискурсивных обменов («интра-акций», как их обозначает философ К. Барад), постчеловеческая коммуникативистика могла бы стать сферой интенсивного исследования актуальных вопросов современной медиакультуры, экологической и машинно-человеческой коммуникации.

Для конституирования постчеловеческой коммуникативистики как сферы научного знания сложились все условия: первое – наличие самого феномена и практик постчеловеческих коммуникаций; второе – возможность получения новых материально-информационных конфигураций и новых знаний посредством постчеловеческих практик; третье - возможность эмпирической проверки-испытания научных знаний о постчеловеческих коммуникациях в конкретных практиках постчеловеческого общения и взаимодействия. Процесс проверки этих знаний может быть осуществлен путем соучастия и активной рецепции в партиципаторных, интерактивных медиапроектах и арт-практиках, посредством наблюдений и экспериментов, дискурсивной и аналитической деятельности и пр.

В самом общем плане постчеловеческую коммуникативистику можно определить как раздел знания о месте и роли постчеловеческих коммуникаций, об их возможностях, закономерностях функционирования и развития. Постчеловеческая коммуникативистика изучает процессы обмена нерепрезентативной информацией в сложных материально-дискурсивных процессах как в природных средах, в социальных структурах, так и в личном опыте человека (в медиапрактиках и в рецепции современных произведений художников). Постчеловеческая коммуникативистика могла бы предложить пути междисциплинарного анализа феномена машинных, системных, природных и экологических коммуникаций.

Объектом постчеловеческой коммуникативистики могут быть избраны экспериментальные практики коммуникации, сложившиеся вокруг постчеловеческого и нечеловеческого (нерепрезентативного) дискурсов, а также пространство художественного, научного дискурса по проблемам постчеловеческой коммуникации.

Предметную область постчеловеческой коммуникативистики составляют характеристики, закономерности и особенности выстраивания межактантных взаимодействий, их аффективного и эмоционального воздействия, информационного и дискурсивного содержания, механизмы и тенденции развития постчеловеческих форм общения. Предметной областью коммуникативистики могут быть явления, процессы и отношения, возникающие в человеческих и нечеловеческих взаимодействиях, что отчасти сближает постчеловеческую коммуникативистику с научной дисциплиной, известной за рубежом как *Interaction Studies* — или теория взаимодействий (в русской традиции).

Перед постчеловеческой коммуникативистикой стоят следующие основные задачи: во-первых, выявить сферу практик, относящихся к постчеловеческим коммуникациям по определённым признакам, устройству, специфике и пр.; во-вторых, раскрыть сущность и механизмы формирования постчеловеческой коммуникации, показать, как она участвует в конструировании современной культурной, социальной, политической и физической реальностей, какова её роль в социально-экономических, духовно-культурных преобразованиях современного мира; в-третьих, исследовать влияние постчеловеческих коммуникаций на окружающий мир и человека в нём.

Прикладная постчеловеческая коммуникативистика может исследовать практики трансчеловеческих, постгуманистических, более-чем-человеческих коммуникаций в медиасфере, в обществе, в политике, искусстве и пр. Прежде всего это процессы машинно-человеческих и аппаратных взаимодействий, но так же и ситуации человеческого социально значимого общения, межличностного и межгруппового, а также механизмы порождения новых непредсказуемых

состояний недетерминированных эмерджентных систем, в роли которых выступают невербальные, нерепрезентационные потоки энергий-аффектов - основные движущие силы постчеловеческих коммуникаций. Такие коммуникации - не коммуникации только людей, но коммуникации состояний и процессов, частью которых оказывается и человек, и все объекты, вступающие во взаимовлияния или «интра-акции».[204]

На становление постчеловеческой коммуникативистики большое влияние оказали философские идеи трансгуманизма, теории спекулятивного реализма и объектно-ориентированной онтологии, постгуманизма, машинно-телесного и политико-критического дискурса, био-экологического феминизма, теории Нового материализма и теория аффекта, проект ризоматического мышления, заявленного Ж. Делёзом и Ф. Гваттари в «Тысяче плато» (1987), философские идеи Р. Брайдотти, Д. Харауэй, С. Хербрехтера, К. Вулф, Н. Бадмингтона и др.

Исследования постчеловеческих коммуникаций за рубежом начались в последней трети XX века в работах Ю. Хабермаса, Н. Лумана, К. Шеннона и У. Уивера[205], Б. Латура[206] Г. Хармана[207], Г. Бейтсона [208], Б. Массуми[209], Д. Гункеля[210] и др.

В основу теории постчеловеческой коммуникативистики легли идеи *кибернетики* (Н. Винер, К. Дойч), постструктуралистские философские концепции (М. Фуко, Ж. Делёз, Ф. Гваттари), монистическая информационная онтология, концепции энактивного познания (или энактивизма), объектно-ориентированной онтологии и спекулятивного реализма, неоматериалистическая теория, теории

---

[204] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 61-62.
[205] Shannon C., Weaver W. The mathematical theory of communication. Urbana: University of Illinois Press, 1949. 125 p.
[206] Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. Пер. с англ. И. Полонской; под ред. С. Гавриленко. Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 384 с.
[207] Harman G. Tool-being: Heidegger and the metaphyics of objects. Chicago, IL: Open Court, 2002. Harman G. The quadruple object. Winchester, England: Zero Books, 2011. 331 p.
[208] Бейтсон Г. Экология разума. Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. М.: Смысл,2000. 476 с.
[209] Massumi B. Parables for the virtual: Movement, affect, sensation. Durham, NC: Duke University Press, 2002. 328 p.
[210] Gunkel D. We Are Borg: Cyborgs and the Subject of Communication// Communication Theory, Vol. 10, No. 3 (2000)

аффекта (Б. Массуми), более-чем-человеческого (Э. Мэнинг) и философские направления экокритичекой направленности.

«Концептуальная сфера постчеловеческой коммуникативистики объединяет несколько предметно-дискурсивных направлений, таких как: а) спекулятивный/футуристический дискурс (телеологический дискурс, моделирование новых реальностей); б) трансгуманистический дискурс (прагматически-антропоцентричный тип коммуникаций технически усовершенствованных людей); в) машинно-телесный дискурс (постчеловеческие языки человеко-машинной коммуникации); г) дискурс критического постгуманизма (деантропизация, реляционность, взаимозависимость медиа и коммуникантов); д) радикальный экокритический дискурс (коммуникации биоконгламераций, процессуальных техно-биоформаций, животных и материальных экологий, включающих в себя человека как одного из актантов сборки)». [211]

Возникает насущная необходимость в формировании общетеоретической парадигмы и методологии исследования постчеловеческих и нечеловеческих коммуникаций как самостоятельной области знания, имеющей междисциплинарный характер и основанной на интеграции как отдельных гуманитарно-технических концепций, так и экспериментальных теорий и методов.

«Постчеловеческая коммуникативистика демонстрирует антигерменевтический, антифеноменологический и антиметафизический подход к коммуникации, который является постгуманистическим в том смысле, что ставит под сомнение принцип автономного субъекта, основанный на идее самоидентификации, идею отдельного интерсубъективного «жизненного мира», противостоит пониманию коммуникации как формы социального взаимодействия, передачи психологического или информационного содержания между индивидуами и идею языка как средства представления «содержания».

[211] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 62.

Именно такое нечеловеческое понимание организации взаимодействий свойственно системной теории Н. Лумана[212] и «метакоммуникативной» теории коммуникации Г. Бейтсона утверждавшего, что любому виду коммуникации между людьми или животными присущ обмен данными об отношениях сторон, которые производят общение. Такая коммуникация выше «содержания» любого сообщения – она «метакоммуникативна». [213]

Другие исследователи предлагают способы для изучения постчеловеческой коммуникации через онтогенетическое возникновение, которое позволяет концептуализировать коммуникацию без активного человеческого агента. Этот подход является постчеловеческим в том смысле, что развивает информационную онтологию, которая является экологической по своей природе, охватывая сферу взаимодействия, в которой человеческое оказываются лишь одной из сторон для проведения анализа. При этом медиа и техника, объекты и предметы, события и случаи становятся не менее, а чаще даже более важными в контексте размышления о коммуникациях. Близкие этому идеи можно найти в работах Д. Харауэй, например, в её известном «Манифесте киборгов»[214], а также в новомодных теориях, таких как теория инвалидности, квир-теория и исследования коренных народов.

Для предмета изучения коммуникации гибридизация машины и организма или киборга предоставляет широкие возможности переосмысления самого предмета изучения человеческого общения, о чём пишет Дэвид Гункель. [215]

Другая грань исследования постчеловеческой коммуникации заявлена Ж. Делёзом и Ф. Гваттари в их совместном эссе «Перцепт, аффект и концепт»[216]. Авторы рассматривают феномен коммуникации с точки зрения дискурсивного

---

[212] Луман Н. Общество как социальная система. Пер. с нем./ А. Антоновский. М: Издательство "Логос", 2004. 232 с.
[213] Бейтсон Г. Разум и природа: неизбежное единство. Пер. с англ. и предис. Д. Я. Федотова. Москва: URSS : Либроком, 2016. 244 с.
[214] Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х //Гендерная теория и искусство. Антология: 1970-2000. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2005. Сс. 322-377.
[215] Gunkel D. We are Borg. Cyborgs and the subject of communication// Communication theory 10 (3), 2006. P. 332-357.
[216] Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? Пер. с фр. и послесл. С. Зенкина. М.: Академический Проект, 2009. С. 187-230.

«избытка»: коммуникация всегда производит больше, чем то, что намеревается сказать автор. Коммуникация превосходит любую сознательную интерпретацию. Это то, что Делёз и Гваттари называют «аффектом». Авторы определяют аффект как «нечеловеческое становление человека». Любая коммуникация включает в себя следы нечеловеческих феноменов»[217], которые Делёз и Гваттари поощряют своих читателей исследовать.

Развивая тему антигуманистичности, некоторые исследователи формулируют коммуникационные возможности нечеловеческой воли, в форме «нечеловеческого семиозиса» (П. Кобли)[218], а-сигнативной семиотики (Ф. Гваттари) или машинного интеллекта (А. Макфарлейн).[219]

Монистическая информационная онтология, отсылая к идеям Ж. Делёза и Ж. Симондона, концептуализирует все сущности как метастабильные, всегда находящиеся в процессе дифференциации, изменения и становления. Тогда коммуникация - это установление связей, которые затем могут привести к неожиданным результатам. Никакие коммуникационные агенты не существуют независимо до коммуникации. «Постчеловеческая (постантропоцентрическая) теория коммуникации актуализирует мышление о коммуникации в терминах сил и аффектов. Коммуникация, понимаемая так, хорошо согласуется с исследованиями постчеловеческих медиа, поскольку оказывается выше какого-либо дискурса, хотя дискурс также может быть частью процесса коммуникации. Если критические и культурологические исследования коммуникации подвергают критике существующие медийные практики, то постчеловеческие медиаисследования экспериментируют с новыми практиками, технологиями и объектами.

В целом исследования вопросов постчеловеческой коммуникативистики носят пока эпизодический характер, но появляется всё больше статей и печатных изданий, в которых так или иначе затрагиваются вопросы машинных, человеко-

[217] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 62-63.
[218] Cobley P. Cultural implications of biosemiotics. Dordrecht: Springer, 2016. 139 p.
[219] MacFarlane A. Information, knowledge and intelligence //Philosophy Now, 98 (2013): 18-20.

машинных и экологических взаимодействий»[220]. Среди существенных изданий можно отметить Баркова Э.В.[221], Корбут А.М.[222], Воскул А.[223] и др.

Методология анализа постчеловеческой коммуникативистики выступает необходимым компонентом постнеклассической науки[224], особенностью которой является выход за границы, очерченные гуманитарно-антропологической парадигмой. Ключевые идеи данного аспекта – это нелинейность, коэволюция, самоорганизация, идея глобального эволюционизма, несистемности. Особое место занимают экспериментальные, неантропоцентрические методологии, такие как телесно-ориентированный анализ, аффективная методология (Б. Массуми, Э. Мэнинг), хораграфическая концепция коммуникации Г. Ульмера, дифракционный анализ (К. Барад), метамоделирование, автоэтнография и пр.

Постчеловеческая коммуникация, которая в немалой мере способствует изменению понимания задач функционирования коммуникации в современном обществе, выдвигает на передний план проблемы, связанные с изучением машинных, машино-человеческих и природно-человеческих взаимодействий.

На формирование концептосферы постчеловеческой коммуникативистики оказали влияние такие тренды современного развития мирового сообщества, как «информационная революция», «коммуникативно-сетевая революция», «кибернетика третьего порядка», «нечеловеческий поворот», проблематика «антропоцена» и т.п. В плане методологической перестройки знания данные тренды привели к широкому междисциплинарному распространению

---

[220] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 63.

[221] Баркова Э.В. Брак человека с роботом как проблема коммуникативистики // Коммуникативные стратегии информационного общества: Труды XI Международной научно-теоретической конференции. СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2019. 509 с.

[222] Корбут А.М. «Простите, я никак не могу понять»: способы реагирования на непонимание во взаимодействии человека и робота // Laboratorium: Журнал социальных исследований. 2018. т. 10. № 3. Сс. 57–78.

[223] Voskuhl A. Humans, machines, and conversations: An ethnographic study of the making of automatic speech recognition technologies // Social Studies of Science. 2004. Vol. 34. No. 3. Pp. 393–421.

[224] Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. 2-е изд., перераб. и доп. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. 496 с. Н.Б.Маньковская. Париж со змеями. Введение в эстетику постмодернизма. М., Изд. ИФ РАН, 1995. 219 с. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. / Под ред. В.В.Бычкова.- М.: 'Российская политическая энциклопедия' (РОССПЭН), 2003. 607 с.

нерепрезентативной парадигмы, которая, собственно, и легла в основу концептосферы посчеловеческой коммуникативистики.

Значительная часть концептов постчеловеческой коммуникативистики сформирована на базе эпистемологического синтеза различных категорий, дисциплин. Особенность постчеловеческой коммуникативистики в её неоднородности. Нет единой постчеловеческой коммуникативистики с общими принципами и законами, но есть различные подходы и методы выстраивания коммуникаций, объединённых концепцией «постчеловека». [225]

Постчеловеческая или постгуманистическая теория делает возможным поворот от антропоцентрического идеала к постантропоцентрической позиции в рамках экологической коммуникации и реализации актуальной ныне концепции «устойчивого развития» (англ. *sustainable development*). [226]

Таким образом, постчеловеческая коммуникативистика может предложить науке интегрирующий потенциал для понимания и усовершенствования новых сфер коммуникативистики, обеспечив человеческое общество знаниями для решения проблем, возникающих в процессе расширения возможностей человека в условиях стремительно развивающегося научно-технического прогресса.

1.3. Понятийный аппарат постчеловеческой коммуникативистики: основные концепты

Постчеловеческая коммуникативистика опирается на различные аспекты постмодернизма, постструктурализма, феминизма, постколониальных и экологических исследований. На постгуманизм, в свою очередь, повлияли философия постмодернизма, акторно-сетевая теория Б. Латура, исследования

[225] Деникин А. А. Философские основания постчеловеческой коммуникативистики // Сибирский философский журнал. 2024. Т. 22, No 1. С. 64.

[226] Weder F., Krainer L., Karmasin M. (Eds.). The Sustainability Communication Reader: A Reflective Compendium. Berlin, Germany: Springer, 2021. 591 p. Климинская С. Л. Дискурс устойчивого развития: особенности коммуникации в поликультурном пространстве / С. Л. Климинская // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2022. Т. 13. № 2. Каландаров К.Х. Коммуникативные основания устойчивого развития: Философский анализ. Диссертация и автореферат по ВАК РФ 09.00.08, доктор философских наук, 2000. 326 с.

животных, открытия синергетики и квантовой физики, этические теории, постколониальная философия и пр. Постмодерн, пожалуй, является главным вдохновителем и наиболее фундаментальным основанием постгуманистической коммуникативистики.

Каждый элемент концептуального аппарата постчеловеческой коммуникативистики, каждая концепция и термин неразрывно связаны, дополняют друг друга.

1.3.1. Постчеловеческий субъект, агентность, становление: реляционная коммуникация как соучастие и испытание

Для теории коммуникации понятие «коммуникационного субъекта» всегда было ключевым в определении специфики, содержания и результатов коммуникации.

Однако постгуманистические теории, отвергают традиционные представления о человеческой субъектности. Субъект понимается как эффект постоянного обновления, диспозитив режимов знаков, способ упорядочения потоков материи и производства желания. Субъективность - это «открытая система», которая в отличие от закрытых и статичных объектов может в любой момент быть перестроена и реконфигурирована. Тело субъекта позиционируется в реляционном поле взаимодействий, в отличии от традиционных представлений о пассивном теле, которое вписано в окружающую среду и социальный контекст.

Субъективность, как предполагает Ф. Гваттари, - это своего рода «гетеропоэзис», постоянное самопроизводство, в котором мириады компонентов (технологических и органических) участвуют в производстве и трансформации друг друга. Субъективность сама стремится к тому, чтобы «сделать себя коллективной»[227]. Причём «коллективное» понимается здесь не как устанавливаемое социально или политически, но как складывающееся

[227] Guattari F. Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm. Trans. P. Bains and J. Pefanis. Sydney: Power Publications, 1995. P. 22.

эмерджентно, в результате случайностных индивидуальных действий и пребывает в состоянии непрестанного движения от единого к множественному.

В постчеловеческой философии Ж. Делёза и вовсе нет места концепции человека. Вместо того чтобы сосредоточиться на человеческом в его взаимодействии с нечеловеческим (как это делает, скажем, феноменология), Делёза больше всего интересуют *нечеловеческие силы.* Это нечеловеческие силы – от мельчайших субатомных сил до функционирования солнечных систем, силы, составляющие человека и его преодоление, силы, которые не могут быть постигнуты человеком («план имманентности»), но которые соединяют человека со всём, что является как человеческим, так и нечеловеческим. Человеческий субъект больше не следует рассматривать как начало и конец мысли, коммуникации, смыслопорождения. Коммуникация (как и мысль) движется через человека, а не исходит от человеческих существ.

Постчеловеческие коммуникации отвергают традиционные модели циркуляции информации и теории коммуникации, основыванные на передаче содержания, репрезентации, контекста, интерпретации информации. Напротив, постчеловеческие коммуникации предлагают пути получения знания посредством телесновоплощаемых практик и реальных физических взаимодействий. Значения реализуются не через усвоение субъектом «общепринятых» лингвистических правил и обмена смыслами, но приходят с эмпирическим знанием и практикой экспериментирования.

На смену субъективности приходит термин «*агентность*», который используется в постгуманизме для обозначения того, что все действующие лица - агенты (т.е. люди, нечеловеки, более-чем-люди) совместно производят реальности, материю, информацию в своих интра-акциях. Для К. Барад (2007), «агентность - это суть интра-акций; это действие, а не то, чем можно обладать <...> Агентность - это “делание” или “бытие” в своей интра-активности». [228]

[228] Barad K. Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning. Durham, NC: Duke University Press, 2005. P. 178.

Поэтому, взаимодействующие агенты не предшествуют друг другу, а возникают в результате совместных действий, которые изменяют возможности реконфигурации мира. Агентность помогает увидеть потенциал в сложных хитросплетениях запутанной материи, имеющей значение. Как указывает К. Барад: «Прежде всего, агентность - это способность реагировать, возможности взаимного реагирования, которые заключаются не в отрицании, а в устранении дисбаланса сил. Агентность – это возможности для перестройки мира. Таким образом, агентность - это не то, чем обладают люди или нелюди, если уж на то пошло. Это процесс совместного становления (enactment)». [229]

Онтология *становления* является концептуальной движущей силой постгуманистической мысли и непосредственно определяет концептуальные основания режимов постгуманистической коммуникации.

В философии «становление» - это концепция, относящаяся к постоянному изменению, противоположному пониманию «статичного бытия». Черпая свои силы в работах Фр. Ницше, идея становления находит отклик в работах А. Н. Уайтхеда, Ж. Делёза и Ф. Гваттари и активно используется современными философскими течениями.

Становление - как обновление, вариация форм, объектов, тел, смыслов, ощущений и пр., составляет условие и одну из ключевых целей постчеловеческой коммуникации. В бесконечных ситуациях экспериментирования, обмена информацией, установления соединений и материализации формирование конкретного открывает множественные потенции возможного, усложняя результаты взаимодействий и позволяя каждому участнику находить своё место в сложных, эмерджентных процессах.

Постчеловеческая коммуникация обнаруживает себя в пространстве бесконечного становления неустановленных границ. Будь то «становление животным» или «становление машиной», происходит попадание в зону

[229] Barad K. Interview with Dolphijn and van der Tuin (2012)//Dolphijn, R., & van der Tuin, I. (2012). New materialism: Interviews & cartographies. Ann Arbor, MI: Open Humanities Press. P. 55.

неразличимости, результатом которой становится перегруппировка сил. Д. Харауэй, говоря о «становлении», имеет в виду становление с видами-компаньонами, Р. Брайдотти расширяет этот процесс неразличимости до становления-землей, становление-животным, становления-машиной. Всё переплетено друг с другом, всё образует единую сеть, по которой передаются физические, аффективные, эмоциональные, концептуальные импульсы.

В попытке преодолеть «милитаристские истоки кибернетической теории» и «идеологию коммуникации и контроля» Д. Харауэй в «Манифесте киборгов» нацеливает свою критику на борьбу «против совершенной коммуникации, против одного кода, который в совершенстве переводит весь смысл»[230]. В борьбе против «идеализированной» коммуникации Харауэй желает использовать потенциал киборга-агента, поскольку свойственная ему гибридность, трансформируемость, ускользание от норм и предписанных свойств позволяет свободно экспериментировать и проявлять свои возможные черты. Здесь постчеловеческий коммуникационный агент - это один из узлов дисперсных, ризоматических формаций, образующихся переплетением таких же узлов - материальных, технологических, органических, гибридных. Это состояние «реляционного субъекта» - такого, который обнаруживает себя во взаимодействиях с технологией, объектами и во взаимодействиях с другими пользователями. Мышление и чувствование такого субъекта может воплощаться в актах его действования совместно с другими пользователями и программно-аппаратными актантами.

Соучастие агентов-партиципантов в совместном конфигурировании реальностей связано с *процессуальностью* (включённостью участников в процессы взаимной активности) и *телесностью* режимов восприятия (возможностью партиципантов испытывать «диффузность», трансформативность собственной телесности). Процессы модификации, трансформации технических

[230] Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х //Гендерная теория и искусство. Антология: 1970-2000. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2005. С. 360.

данных, коллективной генерации опыта, ситуаций взаимного сотрудничества в медиапроектах и арт-практиках превращают самих участников в движущие силы коммуникации. С одной стороны, у участников имеются свои причины для осуществления взаимодействий, с другой, сами взаимодействия (коллективные ассамбляжи) используют активности участников в качестве причин своего становления.

Соответственно такие коммуникационные практики не представлены для стимуляции ощущений привилегированного воспринимающего субъекта, но сами есть условия «ощущения» той или иной складывающейся формации в её становлении. Образы/смыслы/значения не закодированы на поверхности носителя (медиума) для интерпретации, осознания и чувственной реакции со стороны зрителя/реципиента, но оказываются «вторичным продуктом» длящихся процессов аутопоэтического выражения. Здесь каждый компонент (люди, визуализированные объекты, алгоритмы, программы, технологии и пр.) вносит свой вклад в становление общего и, соответственно, каждый из них должен учитываться при анализе подобного рода произведений: что он делает и что означает его вклад.

Наблюдатель и наблюдаемый объект оказываются вовлечены в процессы со-организации и сотворчества, как, например, в работах медиахудожников Стеларка, Р. Лозано-Хэммера, С. Пенни, К. Ринальдо и многих других, в которых участник никогда не может наслаждаться единой выполненной формой художественного произведения, но вынужден постоянно создавать и пересоздавать эту форму. Постчеловеческая коммуникация в них реализуется через взаимодействия внутри самоорганизующихся реляционных процессов-пространств, «содержание» в которых распределяется в ситуациях обмена между художником и зрителем-участником, коммуникантами и произведением искусства.

Теоретики постгуманизма К. Хейлз и Д. Харауэй связывают постчеловеческий способ «бытия-в-мире», взаимодействия в мире с проектом *ризоматического мышления*, заявленного Ж. Делёзом и Ф. Гваттари в «Тысяче

плато» (1987). Делёз и Гваттари объясняют *ризому* как систему, у которой нет ни начала, ни конца, но всегда есть середина, из которой она вырастает. В отличие от структуры, которая определяется заданными точками и позициями, с бинарными отношениями между точками и двусмысленными отношениями между позициями, ризома состоит только из линий: «линий сегментарности, стратификации как измерений, а также линий ускользания или детерриторизации как её максимального измерения, согласно которому и следуя ему, множественность подвергается метаморфозам». [231]

Постгуманизм видит людей не как отделённых от всего остального мира «высших созданий», но как его часть, как переплетённых и запутанных в множественных процессах становления в нём. Человеческие существа, нечеловеческие сущности и пространство ризоматично формируют и совместно конструируют друг друга.

Термин «*реляционность*», «*реляционный*» (от англ. *relational* - отношение, зависимость, связь) используется в отношении незамкнутых, динамических систем (произведения, продукты, социальные структуры и пр.), образуемых разнородными компонентами, в которых все компоненты взаимозависимы и каждый из компонентов взаимосвязан с другими.

«Реляционный подход фокусирует внимание на процессах возникновения временных связей между субъектом, пространством, объектами, другими субъектами. Здесь важны не столько конкретные результаты взаимодействий (коммуникационные, физические, политические и пр.), но возникающие условия для умножения многообразия процессов становления, обновления, вариации тех условий, которые делают изменения возможными. Соответственно, при анализе реляционных коммуникативных систем необходимо изучать не какой-то единый объект (произведение) и его значение и восприятие, а сферу возможностей,

[231] Делёз Ж.Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Жиль Делёз, Феликс Гваттари; пер. с франц. и послесл. Я.И. Свирского; науч. ред. В.Ю. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. 895с. С.37.

которые зависят от вероятностных отношений внутри и между несколькими динамическими системами.

Цель постчеловеческой коммуникации в раскрытии потенциальных реализаций возможного через инициирование реляционных процессов. Задача в реализации «творческих» процессов, сил и интенсивностей и включение человека как части этих процессов». [232]

Партиципаторные и интерактивные произведения могут рассматриваться как реляционные интерфейсы, поскольку их ключевой особенностью является структурная «открытость»: участники вступают в могообразные взаимодействия с гетерогенными объектами (машинами, протоколами, алгоритмами, технологиями, сообществами), становясь активными соучастниками создания проектов, в которых каждый и все компоненты взаимосвязаны. Это может быть управление событиями и объектами на экране компьютера с помощью программного интерфейса или взаимодействие с другими участниками в рамках партиципаторного перформанса и пр. Партиципант-агент здесь может быть не только сторонним наблюдателем, но элементом, частью изменяющейся системы. Участник и проект соединены с помощью системы обратной связи по принципу «действие-реакция». Они демонстрируют и испытывают реальное влияние друг на друга. Через такое взаимодействие соучастники ищут своё место в проекте, умножая возможные связи и выстраивая своё понимание, восприятие, переживание событий.

Партиципаторные и интерактивные произведения могут рассматриваться как своего рода медиированные «*эко-системы»*, в которых любое изменение непосредственно влияет на каждый из её компонентов. Такой принцип создания «живых» систем осмысливают чилийские биологи У. Матурана и Ф. Варела в своей «кибернетике второго порядка», где живые аутопоэтические организмы

[232] Деникин А. А, Говязин А.О. Постгуманистические тенденции в современной театральной сценографии: от визуализации образов к материальным становлениям объектов / А. А. Деникин, А. О. Говязин // Наука телевидения. 2023. т. 19, № 1. С. 154.

самоорганизуется, работая автономно, но при этом находясь в постоянной связи (структурной связи) со своей средой. В таких процессах важным оказывается не конкретная передаваемая информация, но их способность к самоорганизации, адаптации к окружающей среде и её изменению. Матурана и Варела определяют каждое живое существо как «единицу взаимодействий»[233]. Живой организм не отделён от окружающей среды, а находится с ней в «структурном сопряжении»[234]. «Живые существа», утверждают Матурана и Варела, «характеризуются своей аутопоэтической структурой», в которой аутопоэзис - это процесс самосозидания, или автосоздания, а организация - это «набор отношений». [235]

В этом смысле, коммуникации в рамках сетевых медиаформатов и цифровых произведений отличается от традиционного понимания «коммуникативного события», где сообщаемое направлено на индивидуальную интеллектуальную и/или чувственную оценку. Возникает новое понимание коммуникации как действия комплексных систем, обладающих множеством целей и возможных результатов. Соучастники вовлекают себя в процесс взаимодействия с системой, погрузившись в неё и прочувствовав своё участие в эмерджентных процессах со-действия. Интерактивные и партиципаторные практики демонстрируют как познание и «сознание» могут быть распределены между гибридным телом постоянно пересоздаваемого «метасубъекта» («человек-аппарат медиа», «человек - как часть сообщества»), технологией и окружающей средой.

Интерес представляет не столько то, как с помощью физического действия зритель-соучастник может получать информацию и переживать чувственный опыт, но как в результате взаимообусловленного действования гибридные человеко-машинные и коллективные человеческие образования (аутопоэтические системы) способны представлять себя, выражать свою самость и самообновляться

[233] Maturana H., Varela F. Autopoiesis and cognition.The realization of the living.Dordrecht: Reidel Publishing,1980. P. 78.
[234] Maturana H., Varela F. Там же, p. 47.
[235] Maturana H., Varela F. Там же, p. 47.

будучи результатом деятельности множества чувствующих, ощущающих и переживающих агентов.

Такая динамическая связь между медиаплатформами, артефактами, окружающей средой и партиципантами близка идее о том, что существует столько реальностей, сколько существует воспринимающих индивидов и что нет единой «истины». Она представляет мир, который сформирован множеством точек зрения, и где пользователь «создаёт» смысл произведения, активно дополняя и создавая его контент, пересоздавая свою собственную точку зрения из множества историй, материалов, форм.

Поэтому об интерактивных и партиципаторных проектах необходимо рассуждать не с позиции информирования субъекта, но с позиции агента, включённого в цепочки взаимодействия с другими актантами (как это предлагал делать Б. Латур). Внимание может быть смещено с передачи набора знаний и фокусироваться на процессе столкновения интенсивностей и динамике сил, которые в том числе предшествуют индивидуальному сознательному опыту. Это отказ от принципа «артефакты говорят нам» в пользу принципа «артефакты говорят нами». Каждый пользователь, участвуя, увеличивает количество реализуемых связей и добавляет новое через процессы совместной активности. Это очень близко к тому, что Ж. Симондон называл «трансдукцией»[236], а А.Н. Уайтхед обозначал «схватывание» (*prehension,* т. е. формирование актуальной сущности самой себя из других сущностей) и «суперъект» (переход из состояния субъекта в состояние объекта для возникновения последующих актуальных сущностей) в своей философии процессов.[237]

Именно такую постчеловеческую форму эстетизируемой коммуникации представляют многие современные цифровые художники: Джефри Шоу, Питер Вайбель, Дэниэль Розин, Рафаэль Лозано Хеммер и др. Именно такую

[236] Симондон Ж. О способе существования технических объектов (сокращенный перевод и комментарии М. Куртова) // Транслит: литературно-критический альманах. 2011. № 9. С. 94–105.
[237] Whitehead A.N. Process and reality. N.-Y.: Macmillan company, 1967. 398 p.

постчеловеческую эстетику реализуют пользовательские практики в социальных сетях, в блогах, многопользовательских видеоиграх. В них говорит не автор, но сами партиципаторные системы через внутренние процессы, аффекты, отношения и интенсивности умножают, разнообразят и делают доступными человеческому переживанию *фигуральности телесновоплощаемого действия*.

Это позволяет рассматривать сам акт общения как пространство действий и одновременных становлений в действиях, как проявление смысла через материальные отношения.

В этом понимании коммуникации рассматриваются как более тонкий и сложный процесс, нежели взаимодействие между людьми. Постгуманизм дистанцируется от традиционных теорий языка, лингвистических и риторических концепций, рассматривая любой язык как ассамбляж, в котором сущности и силы влияют друг на друга и находятся под влиянием. Как утверждает К. Барад, нам нужно мыслить в терминах материально-дискурсивных сборок/запутанностей.

Вместо того, чтобы овладевать содержанием произведения/медиапроекта/текста посредством интерпретации и отслеживания намерения художника, постчеловеческие коммуникации позволяют творческим практикам выполнять свою работу, влиять, предлагать новые способы мышления и бытия. Лишь отчасти задействуя репрезентативные и визуальные стимулы, коммуникации в качестве основных сил используют аффекты, ощущения, отношения и интенсивности. Такие понятия относятся не к самому субъекту и не к его рефлексиям, но делают содержанием коммуникации сами процессы становления внутри и вне его.

1.3.2. «Содержание» постчеловеческой коммуникации: ассамбляж, актуальное/виртуальное и фигуральности действия

Важным аспектом теории коммуникации традиционно является информационное содержание коммуникационного сообщения. Общепринято, что содержание должно быть выражено в точно выбранной форме. Форма (носитель)

должна сохраняться и передаваться по возможности без изменений/искажений, чтобы сохранять содержание.

Однако постгуманизм отказывается от единой формы, от единого содержания и смысла. В постчеловеческой коммуникации смыслы и значения функционируют не как конечная цель, но как условия для эмерджентных процессов становления.

В работах К. Барад даже само биологическое человеческое тело артикулируется как совокупность отношений, которые возникают благодаря реляционной «коммуникации» между генами и клетками в потоке совместных действий. Исходя из этого человеческое существо - это не что иное, как материализация в действии. Эта взаимосвязь в процессе приводит к слиянию материи и смысла: «Материя и смысл - это не отдельные элементы. Они неразрывно слиты воедино, и никакое событие, каким бы энергичным оно ни было, не может разорвать их на части». [238]

Следуя Ж. Делёзу и Ф. Гваттари (1987), мир в высшей степени сложен, определяется его множественностью, открытостью и динамичностью, осуществляющихся в переходах от виртуального к реальному. Делёз и Гваттари говорят о виртуальном и актуальном как о двух аспектах или модальностях реальности, которые сосуществуют вместе. Виртуальное - это реальность как становление, как чистая способность, потенциальность, как открытость из неисчислимого множества актуализаций. Реальность постоянно создаёт себя, актуализирует себя, производя конкретные актуальные реальности из виртуального и рядом с ним. Любая актуализация может быть описана и охарактеризована как совокупность, которая всегда будет содержать свой виртуальный потенциал. Такое понимание не следует традиционной модели коммуникации, которая фокусируется на вопросах означающего/означаемого и репрезентации.

---

[238] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglements of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007. P. 3.

Важный конструкт для постчеловеческой коммуникативистики - *ассамбляж* (сборка), который объясняет, как различные по своему характеру сущности собираются вместе в сложных сетях, порождая и разрушая смыслы, значения, формы да и реальность как таковую.

Концепция ассамбляжа Делёза и Гваттари, первоначально представленная в их «Тысяча плато» (1980) означает, что на смену сущности (идентичности, противопоставления, аналогии и подобия) приходит временное образование, которое описывается через различия акторов (органических и неорганических, лингвистических, материальных и так далее), пребывающих в бесконечном движении сборки и распада, изменения и реконфигурации. Сборка - это организация разнородных элементов (таких как структуры, практики, материалы, дискурсы, идеи и т.д.), где части соединены и образуют связи, удерживаемые вместе[239]. Связи и отношения между элементами являются условием сборки, то есть сборка есть реализованный инвариант отношений.

Соединения внутри сборки часто непредсказуемы, незаметны и неконтролируемы, и они позволяют делать что-то, одновременно отключая возможность делать что-то ещё. Несмотря на свою динамику и текучесть, ассамбляж приобретает определённую стабильность в некоторых конфигурациях. Стабильность не останавливает процесс, а предполагает его относительную предсказуемость и непрерывность. Компоненты сборки могут быть отсоединены и подключены к другим сборкам. Если эти компоненты перестают взаимодействовать или больше не соединены, сборка разваливается и коммуникация прекращается.

Сборки содержат виртуальный потенциал множественных актуализаций. Инвариантность реализации возможного в конкретной сборке (ассамбляже) можно связать с понятием *фигурального*.

---

[239] DeLanda M. Assemblage theory, society, and Deleuze (2011). www.youtube.com/watch? v=J-I5e7ixw78; Harper T., Savat D. Media after Deleuze. London: Bloomsbury, 2016. P.6.; Slack J. D. Beyond transmission, modes, and media. // J. Packer, W. Crofts, & B. Stephen (Eds.). Communication matters. Materialist approaches to media, mobility, and networks. New York, NY: Routledge, 2012. P. 144.

Согласно «Толковому словарю Ожегова» фигуральность, фигуральный — значит «иносказательный, образный, являющийся фигурой»[240]. Фигуральное традиционно представлялось как категория фикционального дискурса и противопоставлялось действительному. Обыденное словоупотребление представляет эти значения как взаимоисключающие — либо посыл к действительности (буквальное), либо иносказание (фигуральное).

В своей докторской диссертации «Дискурс и изображение» (1971) Ж.-Ф. Лиотар исследует то, что сопротивляется кодированию, то, что он называет «фигуральным» (фр. *le figural*)[241]. Для Лиотара фигуральное - это знаковая поверхностная реальность, ускользающая от всякого порядка и прежде всего порядка дискурса. Эта сила коренится в бессознательном и не имеет наглядного содержательного выражения. Фигуральное - это некое желание в действии, творческая сила, производящая эстетические фигуры.

Лиотар определяет «фигуральное» не как средство концептуализации и интерпретации значений, а как сферу потоков и интенсивностей, которые неизбежно трансформируют субъектность читателя или зрителя. Фигуральность порой близка к самому желанию и как таковая имеет много общего с бессознательным в его неспособности быть зафиксированным, закодированным, переведённым или увиденным. «Фигура-матрица», как и бессознательное, описанное З. Фрейдом, не знает отрицания и, следовательно, не может действовать как язык, каким его хотел бы видеть Ж. Лакан, или быть понятой иначе, как через признание его эффектов, искажений и трансформаций. Поэтому фигуральность для Лиотара связана не с репрезентацией смысла, значения, передачей конкретной информации, но с изобретением, экспериментированием и неоднозначностью. Лиотар заявляет: «нам надлежит не поставлять реальность, но изобретать намёки на то мыслимое, которое не может быть представлено».[242]

---

[240] Толковый словарь Ожегова. С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. 1949 1992. 907 с.
[241] Lyotard J.-F. Discourse, Figure. Trans. Antony Hudek and Mary Lydon, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. 516 p.
[242] Лиотар Ж. Ф. Ответ на вопрос: Что такое постмодерн? //Ad Marginem. Ежегодник 93. М., 1994. С. 322.

Концепцию «фигурального» применяет Ж. Делёз в своём исследовании живописи Бекона «Фрэнсис Бэкон. Логика ощущения». Делёз проводит различие между фигуративностью и фигуральностью[243]. Фигуративность предполагает связь формы с объектом, который она иллюстрирует. Фигуральность же определяет не форму, а нечто, возникающее при отображении столкновения сил материи — краски, холста, живописца, модели и пр. Делёза в большей степени интересует природа этих «сил».

Делёз связывает фигуральное с ощущением и аффектом, избавляясь от лиотаровских отсылок к фрейдовскому психоаназизу и конвенциональной феноменологии. У Делёза фигуральное – это всегда движение, поток, это сила, которая работает через что-то или действует над принятыми формами кодифицированного дискурса.

Таким образом, фигуральное как внесознательное, противопоставляемое репрезентативному, фигуративному – может быть представлено как особая сила или неконтролируемая энергия, энергия «желания» (Делёз), которая заставляет человека выбирать (материализовывать) ту или иную фигуру из множества возможных фигуральностей. Фигуральное может быть представлено как источник расположения сил/интенсивностей возможного.

Фигуральное проявляет себя как сила трансгрессивного действия в пространстве возможного, как сила, задающая реляционные связи между событиями возможного через их деформацию и трансформацию. Фигуральное есть матрица, «хора» - не форма и не структура, не мыслимое и не дискурсивное. Оно не принадлежит ни языку, ни репрезентации - но есть непредставимое. Как пишет Лиотар: «Матрица - это не язык, не лингвистическая структура, не набор дискурсов. Из всех порядков фигуры она самая удаленная от коммуникативности, самая закрытая. В ней таится непередаваемое». [244]

---

[243] Делёз Ж. Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения. СПб.: Machina, 2011. С. 21-22.
[244] Lyotard J.-F. Discourse, Figure. Trans. Antony Hudek and Mary Lydon, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. P. 327.

Матрица порождает формы, образы и даже способы рассуждений и представлений о формах и образах, но сама по себе не является ни фигурой, ни фигурацией, ни дискурсом, но самим различием в движении от одного к другому. То есть реализация фигурального – это случай возникновения различий между одним возможным и его инвариантами (фигуральностями).

Следовательно, логики фигурального не может быть. Мы не можем судить о фигуральном: ни логическое, ни эстетическое суждения не адекватны фигуральному. С фигуральным можно работать либо, телесно вписывая фигуры, тем самым делая доступным аффективное переживание фигурального, либо предсказывать, «изобретая» фигуральное, используя спекулятивные техники.

Фигуральное не подчиняется законам рацио и не есть результат чувственного опыта, но нечто иное: необычный, побочный способ постижения реальности.

Если «фигуральное - есть пространство потенциального, место создания неопределённостей, структур возможного, тогда ценность партиципаторных артефактов в умножении случайностей, реализации случайных столкновений и пересечений, в том чтобы человеческие действия (становление) могли умножать возможное.

Постчеловеческие коммуникации в партиципаторных и интерактивных произведениях - это продуктивные пространства (набор возможностей), где открытия случаются и исчезают, оставляя только следы, не всегда воплощаясь и реализуясь в действительности. Реализация чего-то нового, конкретного здесь возможна, но не обязательна, ценность постчеловеческой коммуникации в индуцировании, накоплении энергии, интенсивности, напряжения. Полученная конкретная информация - лишь побочный аспект работы с фигуральным. [245]

В постгуманистических медиа- и арт-проектах не образы, не концепции и не этико-социальные вопросы оказываются важными, но телесновоплощаемые

[245] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. – 2020. – № 1 (38). С. 197.

фигуральности обнаруживают себя как «язык» фигурального. По сути, художники, дизайнеры и пользователи-партиципанты соучаствуют в процессах циркуляции и наращивания фигурального. Они исследуют выразительные и информационные возможности, которые фигуральное может обеспечить, будучи обнаружено в самых различных аспектах жизни, деятельности человека, социальных процессах и функционировании современных медийных технологий.

Это в целом соответствует концепции социальной системы немецкого социолога Никласа Лумана, выделяющаяся отожествлением коммуникации и общества. По Луману, общество состоит не из личностей, а из коммуникаций между ними. С точки зрения Лумана, коммуникация охватывает весь универсум человеческого бытия, а все остальное – в том числе сознание, институты, нормы и роли – служит лишь условием возможности коммуникации, как физиологические процессы служат условиями возможности жизни. Не человечество, а система коммуникаций выборочно интегрирует физический, химический, органический и психический потенциал людей. Эта система обладает собственной реальностью и собственной автономией. Теория коммуникации Лумана, гласит, что на самом деле «человек не способен коммуницировать - коммуницировать способна лишь коммуникация». [246]

Это сближает теорию Лумана и с постгуманизмом, и с идеей постчеловека, хотя сам Луман практически не использовал термины «постчеловеческий» или «постчеловек», полагая, что они всё же слишком антропоцентричные. Луман деонтологизирует человеческий субъект, закрывая вопрос об автономно действующей свободной личности. Вместо этого он рассматривает людей как одну из форм объектов наблюдения среди многих других, внутри одной или нескольких систем, каждая из которых автопоэтически зависит от своего окружения, оказывая на него ответное влияние.

[246] Луман Н. Общество как социальная система. Пер. с нем./ А. Антоновский. М: Издательство "Логос", 2004. С. 56.

Тогда задача постчеловеческих коммуникаций «в создании условий, чтобы проявилась нелинейная множественность возможного, чтобы фигуральное обрело перцептивные качества через процессы соучастия. Реляционное соучастие позволяет сделать ценностным не конкретное содержание арт-проекта (передаваемый смысл/образ), но множественность проявлений возможного, процессы его реконфигурирования». [247]

Фигуральности телесновоплощаемого действия оказываются эффективным «содержательным» средством реляционной коммуникации. Не демонстрация какой-либо удачной или предпочтительной связи, но умножение связей и получение удовольствия от ощущения множественности – таков, вероятно, эстетический принцип партиципаторных коммуникаций. Здесь говорит не автор (семиотика) и не тело (феноменология). Говорят потенциальности. Тела «вспоминают», тела генерируют фигуральности (возможные инварианты) в момент своего действия на самих себя.

«Для описания нового аппарата объектно-телесной, невербальной коммуникации необходимо разработать методологию анализа аффективных событий, анализа работы сил и интесивностей, проявляющих себя через транспозиции фигуральностей.

Таким образом, в свете телесно-ориентированной эпистемиологии ценностное (чувственное, эстетическое и пр.) заключено не в качествах интерактивности или особенностях соучастия, не в смыслах или в авторском жесте, но «открывается» (прочувствуется) в процессах актуализации (изобретения) возможного, не наличиствующего, но потенциально присутствующего через выбор траектории действия («касания в движении»)»[248]. Это переживание сферы несделанного, потенциального (телесно не реализованного и поэтому всеобщего) через фиксацию делаемого.

---

[247] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 197.
[248] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 197-198.

Фигуральное представляет собой фундаментальную трансформацию категорий выражения и познания в современную эпоху цифровых технологий и постчеловеческих коммуникаций. Оно характеризует коммуникационные и эстетические основания постиндустриального капитализма и информационного общества. Фигуральное обнаруживает себя в искусстве, цифровых медиакоммуникациях, в аудиовизуальных средствах массовой информации, телекоммуникациях, человеческом досуге, практически во всех видах деятельности человека в повседневной жизни.

1.3.3. Интерпретация в действии: энактивация и межактантная интра-активность в «постчеловеческой» коммуникации

Философские теории Ж. Симондона[249], И. Пригожина, И. Стенгерс[250], К. Барад[251] обращены к процессам, в которых происходит постоянное изменение и становление системы и среды, где контекст возникает одновременно с индивидуацией сущности. Для них никакая система не существует в неизменной стабильной форме, но появляется в конституированном поле, которое изменяет как само себя, так и изменяемо действиями своих частей.

Такой философский базис фиксирует отход от коммуникативной модели, основанной на репрезентации, отражении и интерпретации к *энактивной модели* воспринимающего и действующего субъекта/субъектов-агентов, одновременно формирующих окружающую среду-пространство и формируемых ею. Окружающая среда не рассматривается больше как «топос», но как «среда которая направляет действие».[252]

---

[249] Симондон Ж. О способе существования технических объектов / Пер. М. Куртова // Транслит. № 9. 2011. С. 94-105. Симондон Ж. Суть техничности / Пер. Д. Скопина // Синий диван. № 18. 2013. С. 93-114.

[250] Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с при-родой: Пер. с англ./ Общ. ред. В. И. Аршинова, Ю. Л. Климонтовича и Ю. В. Сачкова. М.: Прогресс, 1986. 432 с. Пригожин И., Стенгерс И. Время. Хаос. Квант. К решению парадокса времени. М.: Едиториал УРСС. 2003. 240 с.

[251] Barad K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter //Signs, Vol. 28, No. 3, Gender and Science: New Issues (Spring 2003), pp. 801-831.

[252] Гибсон Д.Д. Экологический подход к зрительному восприятию. Пер. с англ. Т. М. Сокольской; Общ. ред. и вступ. ст. А. Д. Логвиненко. Москва: Прогресс, 1988. 461 с.

В рамках концепции *энактивизма* (энактивного познания)[253], субъект познания рассматривается как активный: он активно встраивается в среду, его когнитивная активность совершается посредством его «вдействования» в среду или её энактивирования.

Чилийский биолог, философ Ф. Варела вводит понятие э*нактивации* – вдействования живого организма в мир, в результате чего именно через действие формируется интеллект, развиваются познавательные способности.

Совместно с К. О'Реганом А. Ноэ создал концепцию восприятия как телесного действия[254]. Восприятие связывается со способностью действовать и способностью одновременно мыслить. По словам Ноэ, восприятие не ограничено чем-то происходящим в чеовеческом мозге, но управляется активностью человеческоого тела, встраивающегося («вдействующегося») в осваиваемую им среду. «Осознание мира вокруг нас – это то, что мы делаем: мы энактивируем его – с помощью самого мира – в нашей динамической жизненной активности. Сознание – это то, что случается с нами». [255]

Термин «интра-активность» (англ. "внутреннее действие"), предложенный философом-феминисткой Карен Барад, - это неологизм для обозначения содетерминированности взаимосвязанных сил. В отличие от «интерактивности», которая в отношении современных медиакоммуникаций предполагает, что имеются отдельные индивидуумы, взаимодействующие с помощью доступных технологий, понятие «интра-акции» указывает, что различные индивидуальности не предшествуют взаимодействию, но скорее возникают благодаря нему, благодаря интра-акциям и их взаимной запутанности, поскольку самих по себе никаких субъективностей не существует. [256]

---

[253] Князева Е. Н. Энактивизм: новая форма конструктивизма в эпистемологии. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив; Университетская книга, 2014. 352 с.
[254] Noë A. Action in Perception. Cambridge: The MIT Press, 2004. 296 p.
[255] Noë A. Out of our Heads: Why You are Not Your Brain, and Other Lessons from the Biology of Cognition. Farrar, Straus & Giroux, 2010. P. 64.
[256] Barad K. No small matter: Mushroom clouds, ecologies of nothingness, and strange topologies of spacetimemattering. Arts of living on a damaged planet: Ghosts and monsters of the Anthropocene, 2017. P 33.

В своих размышлениях о «постчеловеческой перформативности» Барад ставит под сомнение место языка в теории коммуникации и подчёркивает важность человеко-объектных материальных взаимодействий и материальности языка[257]. Барад проблематизирует взаимодействие как ключевое понятие в теории коммуникации, поскольку взаимодействие формулирует априорные утверждения коммуникаторов. Она предлагает альтернативу концепции «взаимодействия» независимых человеческих субъектов своей концепцией «интра-акций». Как отмечает Барад, «"интра-акция" означает взаимное формирование взаимосвязей внутри явлений (в отличие от ‘взаимодействия’, которое предполагает предшествующее существование различных сущностей)». [258]

Запутанность - это термин квантовой физики, обозначающий способы взаимодействия объектов, например, при наблюдении за волнами и частицами. Л. Гилдер (2008) пишет: «[В квантовой физике, когда] две сущности взаимодействуют, они запутываются. <…> Независимо от того, как далеко они расходятся, если одну настроить, измерить, наблюдать, другая, кажется, мгновенно реагирует. <…> И никто не знает почему»[259]. А. Эйнштейн назвал это «жутким действием на расстоянии»[260]. В отношении коммуникации – это может означать, что различные силы, субъекты и объекты не существуют заранее, по отдельности, скорее они, будучи направляемыми взаимными силами «запутанности», возникают в результате сети реакций на совместные действия.

Действие (активность) – одно из ключевых способов познания человеком мира и самого себя. Человеческая активность, самые разнообразные повседневные человеческие действия оказывают непосредственное влияние на жизнь человека. Однако в качестве коммуникационного аппарата возможности человеческого

---

[257] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglements of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007. P. 132, p. 211.
[258] Barad K. Там же, p. 429.
[259] Gilder L. The age of entanglement: When quantum physics was reborn. New York, NY: Vintage Books, 2008. P.3.
[260] Einstein A., Podolsky B., Rosen N. Can Quantum-Mechanical Description of Physical Reality Be Considered Complete? (англ.) // Phys. Rev. / E. L. Nichols, E. Merritt, F. Bedell, G. D. Sprouse — Lancaster, Pa.: for the American Physical Society by the American Institute of Physics, 1935. Vol. 47, Iss. 10.

действия чётко регламентированы законом, регулируются этикетом, моральными запретами и общественными нормами.

Более того, само человеческое действие часто понимается как механическое выполнение команд и замыслов разума, и, в этом смысле, как никогда не тождественное всей полноте возможностей человеческого мышления и воображения. Это подтверждают данные нейрокогнитивной науки, в соответствии с которыми считается, что физические действия, такие как ходьба или использование инструментов, обрабатываются в мозге радикально иначе, чем нефизические «действия», такие как мышление. [261]

С другой стороны, общепринятым является факт, что делание ведёт к более полному пониманию бытия-в-мире (целей делания) нежели, процесс осмысления делания. Если рассуждать подобным образом, тогда мышление скорее запутывает и уводит человека от «истинного» качества реального события.

Наконец, некоторые исследователи и вовсе полагают, что лишь мышление вне какого-либо корреляционизма с материальным, объективным, природным способно дать действительную картину сущего (объектно-ориентированная онтология, спекулятивный реализм и пр.)

Таким образом, либо мышление рассматривается как главенствующее над действиями (когнитивная психология), либо действие рассматривается независимо от мышления (ООО, теории систем и пр.).

Для того, чтобы эти проблемные модели не конфликтовали друг с другом, было бы полезно отказаться от проведения различий между мыслью и действием. Возможно, требуется иной, более холистический способ понимания действия: действие как система множественных интенсивностей, зависящих друг от друга в своем функционировании. Эти потенциальные эффекты включают в себя множество потоков деятельности, которые производят опыт мысли и действия.

---

[261] См., напр.: Heuer H., Salzenbrack S. Tool Use in Action: The Mastery of Complex Visuo-Motor Transformations// Action Science: Foundations of an Emerging Discipline, eds. Wolfgang Prinz, Miriam Beisert, and Arvid Herwig. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2013. P. 3.

Действие здесь – комплексный феномен, опыт всего тела, а не сумма механических движений в соответствии с указаниями разума.

Множественные примеры подобного можно найти в области современных цифровых медиапрактик, интерактивного и партиципаторного искусства. Соучастие здесь предполагает вовлечение субъектов-участников (пользователей) в процессы мышления через действие: конструирование формы произведения, процедурными действиями с медиаобъектами, одновременно с переживанием и интерпретацией собственной активности, жестов и действий других партиципантов (людей или запрограммированных объектов). Воплощённое телесное действие необходимо не только для того, чтобы реализовать какую-то работу, но оно есть основополагающий механизм функционирования подобных проектов, которые разворачиваются и адекватно воспринимаются только в результате осуществления активности (многих) участников. Традиционная для искусства интерпретация авторского произведения трансформируется в открытое для публичного наблюдения поведение соучастников. Действия пользователя определяют и конкретизируют то, как сам он и другие пользователи будут ощущать, осмыслять и испытывать произведение или медиапроект. Структурные части произведения обнаруживают свои значения в зависимости от того, как они используются и как они действуют.

Историк искусства Клэр Бишоп полагает[262], что партиципаторное действие в современных арт-практиках может выполнять схожую с интерпретацией (и в целом с мышлением) роль, поскольку физическое воздействие партиципантов на артефакты так же разнообразно в потенции, но при этом конкретно в реализации, как в случае с интерпретацией. И возможность трогать, двигать, изменять, касаться частей произведения делает «интерпретацию» осязаемой.

Если действие и поведение оказываются условием коммуникации и опыта рецепции произведения, закономерен вопрос - может ли физическое действование

[262] Bishop C. Antagonism and Relational Aesthetics//October 110, Autumn 2004. Pp. 51-79.

быть связанным с определённым типом мышления, может ли партиципант мыслить и действовать одновременно?

Ещё Михаил Бахтин, выдвинувший тезис о «вненаходимости», убедительно продемонстрировал, что субъект мыслит не там, где он действует, а действует он не там, где мыслит. [263]

Мишель Фуко пришёл к подобному заключению: «человек не одновременен с тем, что понуждает его к существованию», он всегда «захвачен силой, которая расщепляет его, отторгает его от его собственного первоначала». [264]

Дискурсивный и телесный способы выражения, таким образом, мыслятся как несовместимые или, по крайней мере, неодновременные. Возможность полного погружения (иммерсии) в пространство произведения с активным соучастием в создании его формы и объектов при рецепции партиципаторного или интерактивного произведения вступает в конфликт с возможностью «остранённого», дистанцированного получения знания, которое, как было принято считать, зависит от восприятия объекта на растоянии.

Коммуникативная специфика постчеловеческих медиапрактик заключается как раз в том, что они стремятся к устранению границ между телесным и когнитивным, между действием и мышлением. Телесное действие в производстве и обмене знанием предлагает особые коммуникативные возможности, возвращая интерес к *кайротическим*[265], телесным формам межчеловеческого взаимодействия. Опыт в интерактивных и партиципаторных арт-практиках часто основывается на колебательном процессе между ощущением «потока» действий и восприятием результатов взаимодействия, между поглощённостью деятельностью и дистанцированным (само) восприятием.

---

[263] Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества/прим. С.С. Аверинцева и С.Г. Бочарова. М.:Искусство, 1979. 423 с.
[264] Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб.: A-cad, 1994. С. 355.
[265] *Кайротическая коммуникация* (от др.-греч. *Καιρός* «благоприятный момент») – «генерация идей «на лету» с применением заведомо творческого подхода, неограниченного количества способов решения вопросов и ориентировке не на хронологические сроки реализации, а на наилучшее стечение обстоятельств». Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 180.

Вместе с тем, не все исследователи согласны с тем, что восприятие и рефлексия в полной мере возможны во время поглощения человека деятельностью и действием. Так театровед, исследователь перформативных искусств Марвин Карлсон утверждает, что состояние «потока», возникающее во время поглощённости человека собственной активностью, препятствует рефлексии из-за полной концентрации на удовольствии от момента действия.[266]

Психолог Михай Чиксентмихайи, напротив, видит моменты рефлексии необходимым сопутствующим процессом ощущения «потока». Он определяет поток («flow») как «полное сосредоточение агента на своих действиях»[267]. Так, овладевание какими-то действиями в игре, спорте, работе или искусстве сопровождается таким состоянием: с одной стороны, погружённостью в процесс, с другой, полной концентрацией.

Философ Джон Дьюи указывал на присутствие разных интенсивностей погружения и размышления. Он считал, что момент погружения прерывается, когда реципиент задаёт себе вопрос, что происходит и как действовать дальше. Поскольку погружение переключает внимание реципиента на «накопление, напряжение, сохранение, ожидание и самореализацию», ему приходится в достаточной мере дистанцироваться от этого эффекта, чтобы «избавиться от гипнотического эффекта».[268]

Социолог Ирвинг Гоффман, напротив, считает, что погружение и размышление могут происходить параллельно. Он утверждает, что человек может быть одновременно активным в разных каналах деятельности, например, наблюдать и реагировать на другие события, действовать, думать и параллельно общаться через «каналы скрытых данных».[269]

---

[266] Carlson M. A. Performance: A Critical Introduction. 2nd ed. New York, NY/London: Routledge, 1996/2004. P.22.
[267] Csíkszentmihályi M. Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 1975. P.58.
[268] Dewey J. Art as Experience. New York, NY: Minton, Balch & Company, 1975. P.150.
[269] Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневдневного опыта. [Пер. с англ. Р. Е. Бумагина и др.]. М.: Ин-т социологии РАН: Ин-т Фонда "Обществ. мнение", 2003. С. 289.

Об этом же пишет исследователь интерактивного искусссства Катя Квастек. Она утверждает, что «эстетическая дистанция или рефлексия и иммерсивный опыт не являются взаимоисключающими в отношении интерактивного искусства, являясь скорее партнёрами». [270]

Таким образом, действия человека в рамках постчеловеческих режимов коммуникации рассматриваются как комплексный когнитивно-эмоциональный процесс, который может быть объяснён как рационально, так и через апелляцию к кинестетическим, аффективным возможностям коммуникации и смыслопорождения.

Действие, чтобы осуществиться, должно перейти из потенциальной стадии в воплощённую, должно быть реализовано. Потенциальное, возможное человеческое действие до момента его реального осуществления далее будем называть «*фигуральность действия*». Обозначим под «фигуральностью действия» - нефиксируемый набор потенциальных действий человека, возможных в определённой ситуации выбора.

Человеческой перцепции не дана способность одномоментно чувствовать все силовые потенциальные потоки - возможности действия. Однако человек может весьма интенсивно испытывать мгновение выбора и оценивать последствия своего действия. Этот момент выбора-«индетерминации» (А. Бергсон) представляет собой лиминальную границу между аффективным, чувственным и когнитивным. Момент перехода от бесконечного к конечному, от потенциального к конкретному интенсифицирует человеческое восприятие и создаёт условия для постчеловеческой коммуникации.

[270] Kwastek K. Immersed in Reflection? The Aesthetic Experience of Interactive Media Art// Immersion in the Visual Arts and Media. Liptay, Fabienne and Burcu Dogramaci, eds. Leiden, NL: Koninklijke Brill (2016). Pp. 66-71.

1.3.4. Телесно-воплощённые коммуникации: процессуальные тела, эмерджентная телесность, интеркорпоральность

Носители информации всегда играли важную роль в сохранении и передачи информации. Качества и особенности медиума - материального носителя информации - считались определяющими для режимов интерпретации передаваемой информации (М. Маклюэн).[271]

В постгуманистических коммуникациях человеческие и нечеловеческие тела, активности тел и телесные реляционные становления генерируют информацию. Тела обнаруживают свои возможности в качестве «медиума» - места создания и циркуляции знаний, данных, эмоций и аффектов.

Вплоть до начала XX века человеческое тело осмыслялось преимущественно как биологическое условие работы разума, как материальная оболочка, которая должна быть регулируема, усовершенствована при помощи разума. Отсюда столь пристальное внимание западноевропейской культуры к репрезентации тела как к одному из средств контроля и управления. В парадигме разделения на человеческое тело и мыслящее «Я», тело наделялось признаками анатомизированного механизма, выполняющего индивидуальные и общественно-значимые функции.

Идеи о значимости человеческого тела как медиатора опыта, условия коммуникации с другими людьми и человеческой самоактуализации становятся всё более заметны уже с конца XIX века. А. Шопенгауэр, Ф. Ницше, Л. Фейербах, К. Маркс, З. Фрейд, М. Хайдеггер тематизировали человеческую телесность как факт непосредственного присутствия в мире.

В XX веке психоанализ, феноменология, социология, философия, антропология формируют широкое концептуальное поле понятиям «тело» и «телесность». С помощью категории телесности осуществлялся выход мышления

[271] Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

за пределы трансцендентальной субъективности в сторону своеобразной реабилитации чувственности, «жизненности», сексуальности, либидозной энергетики, включения их в поле современных мыслительных стратегий.

Французский антрополог М. Мосс в работе «Техники тела» пишет: «Тело есть первый и наиболее естественный инструмент человека. Или, если выражаться более точно и не говорить об инструменте, можно сказать, что первый и наиболее естественный технический объект и в то же время техническое средство человека — это его тело»[272]. Техники тела Мосс определяет как «традиционные способы, посредством которых люди в различных обществах пользуются своим телом». [273]

В феноменологии у Э. Гуссерля, Ж. Батая, А. Арто, С. Беккета, М. Мерло-Понти, Ж.-П. Сартра, В.А. Подороги и ряда других авторов человеческое тело является условием бытия, присутствия субъекта в мире: с помощью тела активно выстраиваются отношения человека с миром.

Телесные ощущения и возможности действия тела выступают теми модусами, которые открывают для человека мир и являются источником порождения смысловых значений. С помощью тела мы вторгаемся в мир, расширяя границы своей телесности, определяя в нём своё место.

Представители социокультурного подхода рассматривали телесность как продукт развития культуры. В рамках этого направления телесность понимается как «преобразованное под влиянием социальных и культурных факторов тело человека, обладающее социо-культурными значениями и смыслами и выполняющее определённые социокультурные функции»[274]. Так, М. Мосс[275], М. Хайдеггер и М. Фуко[276] рассуждают о телесности в рамках социальных, культурных и антропологических истолкований техники, при которых тело

---

[272] Мосс М. Техники тела // Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. Москва, 1996. С. 248–249.
[273] Мосс М. Там же, с. 242.
[274] Быховская И.М. Телесность как социокультурный феномен // Культурология. XX век : словарь / гл. ред. С.Я. Левит. СПб. : Университетская книга, 1997. С. 464.
[275] Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М.: КДУ, 2011. 416 с.
[276] Фуко М. Использование удовольствий. История сексуальности. Том 2. СПб.: Академический проект, 2004.

человека выступает как внешний объект (носитель смыслов), а техника – средство (инструмент) воздействия на него.

Однако стремительно развивавшиеся наукоёмкие технологии – микробиология, медицина, квантовая физика – привнесли в понимание телесности ощущение изменчивости, пластичности, стойкое ощущение того, что любое тело можно перемоделировать. В 1980-е гг. получили развитие репродуктивные и трансплантационные технологии, способствовавшие переосмыслению возможностей человеческого тела, а также возрос культ тела в потребительской культуре. В этой связи, теоретик феминизма американка Р. Брайдотти показывала, что человеческая телесность всегда эмерджентна, ризоматична, детерминирована многими причинами.[277]

Фактор изменчивой, нестабильной телесности играет определяющую роль в формировании особенностей культуры *постмодерна*. Мир в постмодернистском состоянии стал пониматься как сконструированный по образу и подобию тела, посредством форм желания – сексуальности, аффекта и пр.

Популяризация отдельных идей и теоретических положений «телоцентризма» осуществляется в философских трудах российских философов В. Подороги[278], в работах М. Эпштейна и Г. Тульчинского[279]. Последний полагает неразрывность телесно-чувственного и интеллектуального в современном человеке и утверждает, что «на место Слова встало Тело, культура перестала быть логоцентричной и оказалась телоцентричной <…>В постмодернизме был сделан шаг в направлении смены системообразующего центра современной культуры - перехода от Слова к Телу, от интеллектуальности и духовности к телесности, от вербальности к зрительному образу, от рациональности к «новой архаике», когда в центре ментальности и дискурса оказывается тело, плоть».[280]

---

[277] Braidotti R. Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory. New York: Columbia University Press, 1994. 342 p.
[278] Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М., Ad Marginem, 1995. 339 с.
[279] Эпштейн М. Н., Тульчинский Г. Л. Философия тела. Тело свободы. СПб. : Алетейя, 2006. 432 с.
[280] Тульчинский Г.Л. Слово и тело постмодернизма. От феноменологии невменяемости к метафизике свободы // Вопр. философии. № 10. 1999. С. 37.

С конца 1980-х - начала 1990-х годов в философии и эпистемологии попытки преодоления оптикоцентричности (доминирования визуального канала восприятия информации) и логоцентричности привели к формированию так называемого холистического мировоззрения, получившего название *телесно-ориентированного подхода*[281] (англ. *the embodied cognition approach*). Развивавшаяся в рамках этого подхода теория *телесной когнитивистики* (англ. *embodied cognition*, воплощённое познание) утверждает, что вопреки распространённому в западной философии представлению, человеческий разум не стоит выше тела, но по сути своей обуславливается человеческой физической природой и человеческим телесным опытом. Разум следует рассматривать в его взаимосвязях с физическим телом и сенсорно-двигательной системой человека, который в свою очередь взаимодействует с окружающей средой.

Эта концепция во многом базируется на так называемой *экологической теории восприятия*, сформулированной американским психологом Дж. Гибсоном в 1970-е годы [282]. Гибсон полагал, что восприятие — это не «идеальный предмет», перцепт, образ, существующий в субъективном мире воспринимающего, а активный процесс извлечения информации об окружающем мире.

Теория «воплощённого познания» была развита в работах Дж. Лакоффа и М. Джонсона[283], Ф. Варела[284], Э. Кларка[285] и др. Как указывает Лакофф - профессор лингвистики Калифорнийского университета - чувственный опыт и рефлексия по своей сути «телесны». Лакофф доказывает зависимость мышления индивида

---

[281] Князева Е.Н. Телесно-ориентированный подход в эпистемологии // Эпистемология и философия науки. 2010.№1. С. 42–49. Clark Andy. Being There: Putting Brain, Body and World Together Again. Cambridge MA: The MIT Press, 1997. 267 p. Damasio A. The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 1999. 400 p. Lakoff G., Johnson M. Pilosophy In The Flesh: the Embodied Mind and its Challenge to Western Thought. Basic Books, 1999. 640 p. Varela Francisco J., Thompson E. T., Rosch E. The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience. Cambridge, MA: The MIT Press, 1991. 624 p.

[282] Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию.М., 1988. 461 с.; Энциклопедия эпистемологии и философии науки. М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация» И.Т. Касавин, 2009. 1248 с.

[283] Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Пер. с англ. А. Н. Баранова и А. В. Морозовой ; под ред. и с предисл. А. Н. Баранова. Москва: УРСС, 2004. 252 с. Lakoff G., Johnson M. The Philosophy of the Flesh, 1999.

[284] Varela F.J., Thompson E., Rosch E. The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience. Cambridge (MA): The MIT Press, 1991 Cambridge: MIT Press, 1991. 624 p.

[285] Clark E. Being There: Putting Mind, Body, and World Together Again. Cambridge, MA: MIT Press, 1997. 267 p.

(вплоть до самых абстрактных рассуждений) от таких конкретных и «низкоуровневых» средств как сенсорно-двигательная система и эмоции.[286]

В книге «*Parables for the Virtual*» (2002) канадский философ-когнитолог Брайан Массуми пишет о необходимости восстановить связь между «движением, ощущением и получением опыта» и пониманием телесной воплощённости (англ. *embodiment*). Он не отрицает важность социального, культурного и лингвистического подходов в определении идентичности и телесности, но связывает их так же с процессами и переходами «в движении <…> в непосредственной, разворачивающейся связи со своим собственным нереализованным потенциалом»[287]. Опираясь в своих рассуждениях на философские тезисы Ж. Делёза и А. Бергсона, Массуми указывает: «Когда тело находится в движении, оно никогда не совпадает само с собой. Оно совпадает лишь с собственным переходом: его собственной вариацией»[288]. Тело предстаёт не объективно заданной структурой, но «состоянием изобретения (самого себя)», «аккумуляцией возможных перспектив и градаций <...> сохранением и объединением прошлых изменений».[289]

Концепт «*телесного знания*» (англ. *embodied knowledge*)[290] – ключевой для телесно-ориентированных подходов: знание приобретается не с помощью чтения и интерпретации, но через эмерджентные процессы телесной активности. Такие подходы сконцентрированы на исследовании личностного физического, психологического, аффективного и эмоционального восприятия собственной активности участника. Вместо того, чтобы анализировать то, как интерактивные и партиципаторные произведения могли бы сообщать новые идеи, приглашать к

---

[286] Lakoff G. Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and Its Challenge. New York, 1999. 640 p.
[287] Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press. 2002. P. 4.
[288] Massumi B. Там же. P. 4.
[289] Massumi B. Там же, pp. 57, 98, 83.
[290] Spatz B. What a Body Can Do: Technique as Knowledge, Practice as Research. London: Routledge, 2015. 294 p. D. S. Farrer & John Whalen-Bridge (eds), Martial Arts as Embodied Knowledge. Asian Traditions in a Transnational World, New York, SUNY, 2011. 261 p. Embodied Knowledge: Perspectives on Belief and Technology, edited by Marie Louise Stig Sørensen and Katharina Rebay-Salisbury. Oxford : Oxbow Books, 2013. 154 p. Bodies of knowledge: Embodied learning in adult education// New directions for continuing education no. 134. Lawrence R.L. (Ed.) Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2012. 96 p.

осмыслению каких-то конкретных вопросов, практики соучастия делают приоритетными процессы и события физического взаимодействия с возможностями системы («проайретическими интерфейсами»[291]).

Телесно-воплощённые методы[292] изучают нелингвистические, когнитивные, эмоциональные и сенсорно-перцептивные феномены, возникающие в результате деятельности живых существ и проявляющиеся во взаимодействиях между организмом и средой обитания[293]. Любой опыт рассматривается как результат телесно-воплощённого взаимодействия с окружающей средой и объектами в ней.

Так, Марк Джонсон в своей работе «The Meaning of the Body» (2007) применяет телесно-воплощённый антидуалистический подход к вопросам эстетики и искусства. Рассматривая энактивизм как основу антикантовского взгляда на эстетику и коммуникацию, Джонсон указывает, что посредством взаимодействия с окружающей средой агент активно генерирует свою идентичность, выбирая из окружающей среды свой жизнеспособный мир, называемый «когнитивной областью». [294]

По мнению Джонсона, значения задаются телесно: «Человеческое мышление - это непрерывный чувственно-мыслительный процесс, который навсегда связан с мониторингом нашим телом своих собственных состояний»[295], и

---

[291]Американский лингвист Коллин Гиффорд Брук заимствует термин «проайрезис» у Р.Барта, «обозначая метод работы с новыми медиа как «proairetic invention», противопоставляя его методу «hermeneutic invention», который традиционно связывался с поиском смыслов, знаков и точных определений. Проайретический интерфейс даёт возможность пользователю сопереживать и испытывать эмоции, но вместе с тем физически отвечать и действовать в ответ на переживаемое воздействие. Проайрезис не допускает стазиса. В этом случае, проайрезис выступает как непрестанный процесс изобретения возможного, создания условий для продолжения через работу случайного. Как утверждает Брук, проайрезис «зависит от настоящего момента, [и] постоянно изменяющихся условий, на которые он отвечает». Brooke Collin Gifford. Lingua Fracta: Towards a Rhetoric of New Media. Hampton Press, 2009. P. 77. См. так же: Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 186.

[292] Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy. Alfonsina Scarinzi (ed.). Dordrecht: Springer, 2014. 330 p. DeCoursey Matthew. Embodied Aesthetics in Drama Education: Theatre, Literature and Philosophy. London: Bloomsbury, 2018. 216 p.

[293] Johnson Mark. The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding Chicago: The Chicago University Press, 2007, 212–13.

[294] Savva N., Scarinzi A., Bianchi-Berthouze N. Continuous Recognition of Player's Affective Body Expression as Dynamic Quality of Aesthetic Experience// Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, vol. 4, issue 3, (Special issue), guest edited by Cameron Browne, Simon Colton and Georgios Yannakakis, pp. 199 – 212, 2012.

[295] Johnson M. The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding. Chicago, IL: University of Chicago Press, 2008. P. 98.

даже самые абстрактные концепты становятся доступны сознанию через акты телесного воплощения. В самом языке и в художественно-выразительных приёмах искусства господствуют концептуальные метафоры и образные «схемы», являющиеся квинтэссенцией телесных ощущений и действий.

Вместе с тем, заметная роль человеческого тела и телесности в рецептивных практиках современного искусства ни в коем случае не умаляет того факта, что предназначение и роль искусства и художественной критики значительно шире задач прямого висцерального воздействия на тело зрителя. И поэзия, и музыка, и любые другие искусства могут нарушать сенсомоторные ожидания, апеллируя к процессам активной и творческой когнитивной деятельности, взывать реципиента к саморефлексии о жизни, этике, эмоциях, человеческой природе и пр.

Недоверие в искусствоведческой среде к телесно-воплощённым методам интерпретации произведений искусства связано с тем, что гипертрофия внимания к телесным факторам нередко сопровождается потерей интереса исследователей к рассмотрению всего разнообразия ментальных человеческих состояний, работы воображения и возможностей интеллектуальной оценки произведений. Если М. Джонсон и Дж. Лакофф обвиняют прежний формализм эстетической мысли в желании не замечать телесно-воплощённый опыт в пользу идеализированных бестелесных суждений о красоте и форме (напр., теория «незаинтересованного созерцания» И. Канта), то не менее «формалистским» оказывается и их собственное понимание культурных ценностей исключительно через «телесные метафоры», ведущее к «телесно-воплощённому формализму», вступающему в противоречие с принципами действия многих концептуальных произведений искусства.[296]

Иная грань критики телесно-воплощённых коммуникаций связана с подозрениями в возможностях манипуляции действиями и решениями пользователей с помощью специально заданных алгоритмов и программирования.

[296] Minissale G. The Psychology of Contemporary Art. Cambridge: Cambridge University Press, 2013. 410 p.

Ряд исследователей полагают, что современные дизайнеры и художники задействуют телесно-ориентированные приёмы, чтобы передавать специфические послания, контролировать процессы и тем самым явно или не явно воздействовать на пользователей. Об интерактивных и партиципаторных методах скрытого воздействия пишут А. Гэллоуэй[297], Э. Мюллер[298], М. Тобиас Шафер[299], Л. Манович[300] и др. Все эти опасения оправданы в том случае, если рассматривать телесно-воплощённые коммуникации как средство передачи информации, средство репрезентации и обмена значениями.

Но цифровые сетевые медиапроекты и работы ряда современных художников бывают направлены не на обмен информацией, не на эстетизацию изображений или текстов. Они создают пространства «дополненной реальности» (гибриды цифровой симуляции и физического мира), в которых действуют и пользователь, и зритель, и сами компьютеризированные артефакты (устройства, гаджеты, сети и пр.), влияющие друг на друга. Они формируют коммуникационную зону «между», в которой происходит постоянное воплощение и изобретение пользователями новых возможностей или, как я обозначил бы это, новых *фигуральностей телесно-воплощаемого действия.*

Коммуникационные практики здесь могут рассматриваться как «язык» тел, оперируемый фигуральным (не фиксированной информацией, но возможным). В этом смысле, любое «рассуждение» о коммуникационных возможностях фигурального адекватно лишь в условиях одновременно действующих тел/тела. Мышление и действие тела не противопоставляются, но выражаются друг через друга.

Поэтому для адекватного суждения о фигуральном требуется обновление методологического аппарата исследований. Важной становится сфера

---

[297] Galloway A. R. Protocol: how control exists after decentralization. Cambridge: MIT Press, 2004. 288 p.
[298] Müller E. Formatted Spaces of Participation: Interactive Television and the Changing Relationship Between Production and Consumption// Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life. Hg. v. Marianne van den Boomen et al. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009. Pp. 49–63.
[299] Schäfer M. T. Bastard Culture!: How User Participation Transforms Cultural Production. Amsterdam University Press, 2011. 249 p.
[300] Манович Л. Язык новых медиа. Перевод Дианы Кульчицкой. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с.

«топологической рефлексии» и концепция «мышления тела»[301], которые могут дать импульс развитию новой сфере коммуникации – *телесной и аффективной сенситивистике*. Теория аффектов может стать существенной альтернативой привычным для коммуникационных наук вербальности, письменности, грамотности, визуальности и аудиовизуальности.

1.3.5. Аффект, аффективные телесности и коммуникация

С повсеместным распространением цифровых технологий растёт интерес к включению аффекта в теорию коммуникаций, особенно в отношении медиапродуктов и арт-проектов, следующих парадигме «телесно-воплощённого взаимодействия». Попытки анализа собственных аффективных состояний и умелое реагирование на аффективные состояния других людей имеет всё большее значение для коммуникаций пользователей Интернета, геймеров, взаимодействий человека с человеком, для управления естественным общением и социальными взаимодействиями.

В современных гуманитарных исследованиях наблюдается «*аффективный поворот*»[302], ведущий к пересмотру традиционного понимания работы человеческой перцепции, переосмыслению роли эмоций, актуализации энактивной «телесной парадигмы» в противовес репрезентативным, конструктивистским, психологическим и феноменологическим теориям.

Термин «аффект» (лат. *affectus*) может быть переведён с латинского как «страсть» или «эмоция». Хотя в научных работах термины «аффект», «чувство» и «эмоция» иногда используются взаимозаменяемо, в современной гуманитарной науке есть тенденция обособлять аффект от человеческой чувственности.

---

[301] Степанов М. А. Опыт мышления тела : к эпистемологии Дитмара Кампера : диссертация ... кандидата философских наук : 09.00.01 [Место защиты: С.-Петерб. гос. ун-т]. Санкт-Петербург, 2011. 153 с.: ил.

[302] The Affective Turn: Theorizing the Social. Edited by Patricia Ticineto Clough with, Jean Halley. Durham, N.C.: Duke University Press, 2007. Николаи Ф.В., Хазина А.В. История эмоций и «Аффективный поворот» //Диалог со временем. 2015. № 50. С. 97-115.

В зарубежных гуманитарных исследованиях аффект определяется как становление, доличностная, неорганическая сила (Ж. Делёз и Ф. Гваттари)[303], воздействие или вытеснение (Дж. Сейгворт и М. Грегг)[304], способность человечекого тела (и не только человеческого тела) действовать или быть действующим (Б. Массуми)[305], как «доиндивидуальные телесные силы, увеличивающие или уменьшающие способность тела действовать».[306]

Автономия аффекта от сознания и когниции позволяет по-новому посмотреть на коммуникационные практики, которые, как правило, слишком узко рассматриваются с опорой на репрезентации, на идеологические или психоаналитические категории. Для культурологических исследований концепция аффекта в первую очередь важна благодаря сфокусированности аффекта на движении, интенсивности, изменении, воздействии, силы и энергии динамических взаимосвязей вместо привычных репрезентативного или оценочного содержания.

Делёз и Гваттари в эссе «Что такое философия?» обосновывают онтологическую ценность аффекта и его независимость от человеческого опыта. Аффект понимается не только как несхватываемое в понятии, но как нечто, предшествующее человеку и его деятельности, при этом лежащее в её основании. «Аффекты – это уже не чувства или переживания, они превосходят силы тех, кто через них проходит. Ощущения, перцепты и аффекты важны сами по себе, вне всякого опыта. Они, можно сказать, существуют в отсутствие человека, потому что человек, каким он запечатлён в камне, на полотне или в цепочке слов, сам представляет собой составное целое перцептов и аффектов».[307]

Для Делёза аффекты - это обезличенные жизненные силы, которые действуют на социальное тело. Субъект является проводником для таких сил,

---

[303] Делёз Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения: Тысяча плато / Пер. Я.И. Свирского. Екатеринбург, М., 2010.
[304] Seigworth G. J., Gregg M. An inventory of shimmers. In M. Gregg & G. J. Seigworth (Eds.), The affect theory reader. Durham, NC: Duke University Press, 2010. Pp. 1–25.
[305] Massumi B. Translator's foreword: Pleasures of philosophy // G. Deleuze & F. Guattari (Eds.), A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press., 1987. Pp. ix–xv
[306] Clough P.T. The affective turn: political economy, biomedia and bodies//Theory Culture & Society,25:1,2008.P.1.
[307] Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия?/пер. с фр. С. Н. Зенкина. М.,СПб.: Институт экспериментальной социологии; Алетейя, 1998. С. 209.

которые открывают и расширяют субъекта, беспрестанно наращивают потоки «желания».

Напротив, для канадского философа Б. Массуми, «Аффект <...> не является досоциальным, дорефлексивным или бессознательным: он асоциален <...> он включает социальные элементы, но смешивает их с элементами, принадлежащими к другим уровням функционирования и комбинирует их в соответствии с другой логикой, [потому что] след прошлых действий, включая след их контекстов, сохраняется в мозгу и в плоти, но вне разума и тела». [308]

Массуми трактует аффект как постоянное движение и изменение, как бессознательную и потаённую витальную силу, которая действует над сущим и определяет потенциально возможное для людей и событий. Человеческое тело является «каналом преобразования» (‘conversion channel’) и может модулировать или усиливать интенсивность аффектов. Тело прерывает движение потока возможного, захватывает и удерживает детали возможного, делая их привычными и понятными для человека»[309]. По мысли Массуми, аффект открывает виртуальное пространство возможного: «аффекты — это бесконечный набор виртуальных синестетических возможностей, выявляемых (функционально ограниченных) реальным существованием [субъекта]».[310]

Аффектированные процессы отделены от смысла, веры или познания, происходят на уровне автономных, предсознательных телесных реакций, откликов и резонансов. Аффекту свойственно возникать в зонах неопределённости, определяя способность человека действовать и быть объектом воздействия, побуждая его к движению, переживанию, к мысли и расширению своих возможностей. Аффект обнаруживается в тех интенсивностях, которые передаются от тела к телу (человеческому, нечеловеческому, частичному телу и

[308] Massumi B. Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation. Cambridge, 2002. P. 30.
[309] Деникин А. А. Аффективные коммуникации в современных медиаформатах (на примере видеоигр) / А. А. Деникин // Вестник культуры и искусств. 2023. № 4 (76). С. 11–12.
[310] Massumi B. The Autonomy of Affect // Cultural Critique. № 31. The Politics of Systems and Environments. Part II. 1995. P. 96.

иным образом), в тех резонансах, которые циркулируют вокруг, между телами и мирами, а иногда и «прилипают» к ним, и в самих переходах или вариациях между этими интенсивностями и резонансами. В этом смысле, аффект является свидетельством постоянного погружения организма в напряжения и ритмы материального мира.

Хотя аффект в этом смысле является доиндивидуальным или транссубъективным, это не означает, что аффект не может быть материализован, а его действие не может быть зарегистрировано. Этот факт поддерживается современными открытиями в нейрокогнитивной науке, например, теорией «зеркальных нейронов» и концепцией «задержанного восприятия»[311], в соответствии с которой имеется определённая временная задержка между испытанием человеческим организмом любого раздражителя и осознанием того, что испытывается. Так, например, результаты экспериментов в рамках когнитивной нейрофизиологии доказывают, что если подопытным что-то показывают или они чего-то касаются руками, то в течение 80 (или 250) миллисекунд человек воспринимает объект бессознательно, прежде чем включится сознательное восприятие[312]. В большинстве случаев в течение этих миллисекунд человек адаптирует полученную информацию об объекте к представлениям о мире, которые у него уже есть, к которым он привык. Часть информации, полученная посредством зрения, обоняния, прикосновения, адаптируется, часть изменяется или вовсе игнорируется, до того момента, когда она будет доставлена в сознание. То есть, по мнению М. Джонсона и Дж. Лакоффа, то, что вы видите, чувствуете, осмысливаете и т. п. «может на самом деле не быть тем объектом, что перед вами в реальности»[313]. Это специфическое «запаздывание» сознания («*time lag» или «affective interval»*)

---

[311] См. напр.: Thrift N.Intensities of feeling:Towards a spatial politics of affect //Geografiska Annaler,2004,86B(1): 55–76.
[312] Eagleman D. M., Sejnowski T. J. Motion integration and postdiction in visual awareness //Science 287(5460): 2036–8, 2000. Gray J.A. Consciousness: Creeping up on the Hard Problem. Oxford: Oxford University Press, 2004. 341 p. Barbara Gail Montero.Thought in Action Expertise and the Conscious Mind. Oxford: Oxford University Press, 2016.403 p.
[313] Лакофф Д. Тело - переносчик значений// RPM, пер. Евгения Ковда. 21 июля 2015 г. Реж. эл доступа: https://wellpractice.ru/bloglakoff [дата обращения: 07.08.2025]

открывает возможности для рассуждения об аффективности и аффекте, как средствам исследования неявных зон функционирования тела человека, то есть того, что действует до сознания.

В попытке зафиксировать аффекты американский философ и художник Марк Хансен[314] рассматривает творчество видеохудожников, таких как Билл Виола, Дуглас Гордон, которые использовали цифровые записи с замедлением изображения, чтобы регистрировать на экране те интенсивности, которые скорее ощущаются, чем видны. Это взгляд на изображение как на информацию, которая требует, чтобы образ был сформирован работой тела зрителя.

Хансен полагает, что реакции тела на движение потоков аффективных интенсивностей поддаются медиации. Новые цифровые медиа работают через аффективные тела и позволяют испытать аффективность, расширяя ощущение телом собственной аффективной неопределённости.

Однако аффект свойственен не только и не столько индивидуальному человеческому телу. Аффективность может принадлежать животным, растениям, техническим, природным и неодушевлённым объектам.

Отечественный исследователь О. Горюнова отмечает, что аффект не реализуется в одной точке, а скорее проявляется в пространстве «между» - между человеческим природным и технологическим системным, пользователями и интерфейсами, телами и медиа средой. По мнению Горюновой, такой опыт возникает в интерактивном или иммерсивном искусстве, которое организует уникальные «встречи». [315]

Хотя аффект, по мнению американского философа Эрин Мэннинг, не может быть отделён от тела, он никогда не проявляется лишь в индивидуальном теле. «Более-чем-человеческое» есть такая «реляционная среда, которая превышает человека», в которой человек есть скорее «часть экологии, а не

[314] Hansen M. The Time of Affect, Bearing Witness to Life," Critical Inquiry 30.3 (2004): 594.
[315] Goriunova O. Technological Macrobiome: Media Art and Technology as Matter. Pp. 338-339.

индивидуальность», это выразительное, «резонансное поле», исходящее от тел, которые формируются. [316]

Э. Мэннинг в «Политике прикосновения»[317] приводит в пример аргентинское танго, чтобы проиллюстрировать возникновение «тела без органов» через эмоциональное и энергетическое «прикосновение» других тел. Танго, по мнению Мэннинг, - это «движение, которое даёт возможность импровизировать наши встречи [с другими]». Выражая интимное телесное общение и необузданность желания, танго - «это танец встречи и разъединения, вуайеристское объятие подавленной чувственности и сложная сеть направлений»[318]. Танго иллюстрирует радикальную взаимосвязь тел. Таким образом, Мэннинг интерпретирует понятие «тела без органов» как множественность и виртуальность воплощения. Она пишет: «У нас есть несколько тел, ни одно из них не является фиксированной «самостью» с точки зрения субъективности».[319]

Это означает, что модуляции аффекта происходят в рамках иного пространственно-временного масштаба, чем социальный контроль и регулирование.

Философия Нового материализма в феминистской теории не только подчёркивает нечеловеческую природу воплощённой аффективности, но и предоставляет модель для размышлений об аффективности как живых, так и неодушевлённых существ. Теория аффекта предлагает одно из средств для обсуждения некогнитивных и невольных проявлений жизни, которые определяют коэволюционные отношения между видами и внутри них. Если гуманистический субъект стремился контролировать окружающую среду извне, постгуманистический субъект оказывается погружённым в сеть жизненных отношений, вовсе не автономных, но аутопоэтических, воспроизводящихся и трансформирующихся, частью которых он является. Новые материалисты

---

[316] Manning E. Always More than One: Individuation's Dance. Durham: Duke University Press, 2013. P. 76.
[317] Manning E. Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty, by Erin Manning. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. Pp. 1-18.
[318] Manning E. Там же, p. 2
[319] Manning E. Там же, pp. 136-137.

полагают, что способность человеческого тела действовать может проявиться только в связи с «вибрациями» его нечеловеческого окружения. [320]

Следовательно, аффект - это не просто воздействие одной дискретной сущности на другую, скорее это продолжающееся воздействие множества интенсивностей проходящих через тело. В этом смысле аффекты доказывают взаимную запутанность и внутреннюю взаимосвязь всех тел.[321]

Аффект по своей сути связан с потенциалом становящегося тела, с присущей ему постоянной вариацией как динамической материальности. Позволяя телу быть радикально открытым для ощущений (среди прочего), аффект - это то, что позволяет телу устанавливать самые разнообразные связи и тем самым позволяет становящемуся телу взаимодействовать с материальными силами «вне» себя.

Австралийская философ и психоаналитик Т. Бреннан предполагает, что контакт двух или более людей приводит к обмену аффективной энергией, и эти энергии объединяются, создавая нечто новое. Книга Бреннан «Передача аффекта» (2004) обеспечивает некоторые теоретические основания для аффективной коммуникации. Согласно Бреннан, человеческие тела - не хранилища знаний и источники обмена информацией, но, скорее, приёмники и ретрансляторы невербальных сигналов: «человеческое существо [является] получателем и интерпретатором чувств, аффектов и энергии». [322]

Подробно изучая аффективные и телесновоплощаемые детали жизненного опыта, Д. Харауэй вводит термин «*ситуативные знания*» (*situated knowledges)*[323] для обозначения особого типа знаний, проявляющих себя лишь в конкретной ситуации, такого, который учитывает как деятельность ищущего знания, так и «деятельность» объекта исследования. Харауэй обращается к концепции телесно-

---

[320] DeLanda M. A Thousand Years of Nonlinear History. Zone Books, Brooklyn NY, 1997. 336 p.; Bennett J. Vibrant Matter: A Political Ecology of Things (Duke University Press, Durham and London, UK. 200 p.; Goodman S, 2010 Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear. The MIT Press, London, UK, 2010. 296 p.

[321] Brennan T. The transmission of affect. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2004. Pp. 12-15.

[322] Brennan T. The transmission of affect. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2004. P. 87.

[323] Haraway D. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective //Feminist Studies, vol.14, no.3, 1988, pp.575–99.

воплощённого восприятия, утверждая, что объект знания не может раскрывать себя вне своего конкретного воплощённого контекста.

В агентно-реалистическом теоретизировании ситуативность знания связывается со спецификой связности пространства-времени и материи (квантовой запутанности) в её энергетической динамике.

Таким образом, понимание ситуативности является важной частью исследовательского аппарата как для постгуманизма и агентного реализма, так и для постчеловеческой коммуникации.

В этой связи требуется выработка и утверждение новых режимов организации и циркуляции аффективного знания, телесного восприятия и аффективного «мышления». Тело, становясь информационным, поднимает вопрос о взаимоотношениях, устанавливаемых между биологией и информацией, материей и информацией, самой жизнью и информацией.

Партиципаторные и интерактивные произведения современных художников, а также широкая сфера практик медийного Сетевого соучастия предлагают возможности для исследования и визуализации аффективности. Исследуя межакционную природу современных коммуникационных медиапрактик, необходимо рассматривать, как силы аффекта производятся и передаются, и как аудитория испытывает их. Эти силы могут существовать только в противостоянии другим силам, у них нет центра, вместо этого они появляются как отражение других сил, на которые они влияют и которые влияют на них в процессах «более-чем-человеческих» коммуникаций.

1.3.6. «Более-чем-человеческое» восприятие и зона «между» в концепции «более-чем-человеческой» коммуникации

«Концепция «более-чем-человеческого», о которой всё чаще упоминается в последнее время в зарубежных исследованиях[324], представляет субъекта,

[324] Например, антрополог и философ Д. Абрам вводит этот термин, исследуя постоянную синестетическую связь человеческого телесного опыта со сверхъестественной чувствительностью, переплетение человеческой субъективности с чувствительностью, присущей растениям, животным и биоструктурам, от которых зависит

особенности которого конструируются в «сетях» отношений, как результат взаимодействия и взаимоотношений разнородных сил (деятельности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и пр.). Такой реляционный, «распределённый» субъект характеризуется дисперсной, ризоматической формой сознания, когда память, процессы самоидентификации и даже мышление и перцепция частично экстериоризированы вне конкретного биологического организма и в определённой степени организуются внешними «расширениями», например, биологическо-кибернетическими и компьютерными технологиями, структурами взаимоотношений внутри сетевых коллективов, виртуальных 3D-миров, социальных сетей, проектов с использованием технологий дополненной реальности и пр. Такие незамкнутые, динамические биотехнологические системы задают своего рода «экологии», в которых, по мысли философа Б. Массуми, «со-становление или со-принадлежность (элементов) друг другу имеет логический и онтологический приоритет над дискретностью компонентов и, в частности, над субъектно-объектным разделением».[325]

При этом в отношении человека речь не идёт о тотальной дегуманизации или перцептивной амнезии. Напротив, современные медийные технологии, цифровые медиапроекты и экспериментальные арт-практики предлагают возможности для максимальной интенсификации перцептивного опыта, создают условия для переживания особых эмоциональных и аффективных состояний. Совместные активности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и

человечество; географ С. Уотмор пишет о «более-чем-человеческих» отношениях, включающих материальные и экологические элементы в общественную жизнь и политику; антрополог Д. Лоример заявляет о необходимости перехода к использованию «более-чем-человеческой» методологии для исследования телесно воплощённого, аффективного опыта; эколог М. Бастиан предлагает метод партиципаторного исследования применительно к «более-чем-человеческим» мирам; а философ Дж. Беннетт разрабатывает концепцию «более-чем-человеческого» виталистического материализма, который открывает «активную, живую, трепещущую, пульсирующую, испаряющуюся, текучую материю». Abram D. The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-Human World. New York: Vintage Books, 1997. 368 p. Whatmore S. Hybrid Geographies: Natures, Cultures, Spaces. København: SAGE, 2002. 246 p. Lorimer J. More-than-Human Visual Analysis: Witnessing and Evoking Affect in Human-Nonhuman Interactions // R. Coleman & J. Ringrose (Eds.), Deleuze and Research Methodologies. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013. Pp. 61–78. Bastian M. Towards a More-than-Human Participatory Research // M. Bastian, O. Jones, N. Moore, E. Roe, eds. Participatory Research in More-than-Human Worlds. London: Routledge, 2016. 228 p. Беннет Дж. Пульсирующая материя: Политическая экология вещей. Пермь: Гиле Пресс, 2018. 220 с.

[325] Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press, 2002. P. 231.

пр. выступают в роли «провокаторов» процессуальных изменений и общими усилиями задают сферу «более-чем-человеческого» чувственного посредством совместного производства социально-материальных «экологий» и вовлечения в них всё новых актантов.

Категория «более-чем-человеческого» восприятия связывается с энактивным, телесно-ориентированным, аффективным режимами взаимодействия между людьми и объектами окружающего мира. Здесь действует не автономное человеческое восприятие, индивидуальное суждение вкуса или общественное «распределение чувственного», но процессы совместного конфигурирования аффективного «поля свершения» (определяющие чувственное) в результате соучастия множественных актантов в создании жизненных событий, ситуаций, процессов и коллизий.

Предпосылки концепции «более-чем-человеческого» можно найти в философских идеях А. Бергсона, В. Уайтхеда, Ж. Симондона, Ж. Делёза, Ф. Гваттари. Однако именно французский философ А. Бергсон — мыслитель, вероятно, наиболее близко подошедший к идее «более-чем-человеческого» восприятия. Его философия процессуальности материи и творческой эволюции, размышления об особенностях человеческой перцепции и интеллекте, изложенные в «Материи и Памяти» (1896) и «Опыте о непосредственных данных сознания» (1889), позволяют переопределить традиционное понимание картезианской субъектности.

Бергсон полагал, что строительный материал всего сущего — материя — не инертный субстрат, внешний по отношению человеческому интеллекту и восприятию. Материя, будучи преображённой непрерывно эволюционирующей жизнью, становится динамичной, постоянно пересоздающейся и обновляющейся через множественные движения энергий и потоков, которые есть важная, но недоступная человеческому интеллекту часть человеческого опыта. Такой опыт энергийного обмена вполне реален и реализуется через действия человеческого тела, действия других тел и объектов. Процессы восприятия человеком

окружающего мира Бергсон связывал не только с данными органов чувств человека, но и с человеческими внутренними потребностями и вызываемыми ими действиями. Согласно концепции Бергсона, восприятие отнюдь не создаёт образы, оно лишь устраняет (фильтрует) из их совокупности те, которые не удовлетворяют телесной потребности человека, и оставляет удовлетворяющие этой потребности. В качестве условия выбора конкретного образа Бергсон помещает человеческое тело, которое он определяет как «центр (зона) индетерминации».[326]

Восприятие является телесным усилием выбора конкретного образа из потенциального множества образов, а цель восприятия — подготовить реакцию тела и наметить его действия. В работе «Творческая эволюция» Бергсон пишет: «…наша мысль изначально связана с действием. Именно по форме действия был отлит наш интеллект». [327]

По Бергсону, процессы дифференциации материи влияют на становление человека, и в то же время процессы этого становления влияют на дифференциацию самой материи. В результате, действующие и воспринимающие человеческие тела не отделены от движения материи, действия потоков и энергий, но встроены в эти движения. Сама материальная реальность есть творческий «поток» — постоянное движение изобретения и изменения, а человек — активный участник этих процессов, непрестанно пересоздающий и изобретающий реальность и самого себя.

Основанием для этой гипотезы служит мнение, что во Вселенной присутствуют когнитивно непостижимые силы и интенсивности, которые хотя сами по себе и не ощущаются человеком, но проявляют себя в переходах между различными стадиями межактантных взаимодействий и участвуют в формировании и распределении аффектов.

---

[326] Подробнее см.: Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Знание. Понимание. Умение. 2017. № 2. С. 119.

[327] Бергсон А. Творческая эволюция. М.: КАНОН-пресс —Кучково поле, 1998. С.75.

Реализацию человеком совместного с движением материи творческого наращения чувственного можно обозначить как «более-чем-человеческое» восприятие.

Концепт «более-чем-человеческого» восприятия позволяет говорить о таком способе взаимодействия человеческих и нечеловеческих актантов, при котором восприятие — более не отношение независимого субъекта, оценивающего выразительные внешние объекты. «Более-чем-человеческая» перцепция относится к таким режимам аффективной связи людей и движений материи, которые дают человеку возможность на телесном уровне (через действия тела/тел) пережить молекулярные потоки и энергийные ритмы, связывающие и объединяющие всех людей, все объекты и процессы в мире. Здесь качества индивидуальной человеческой перцепции расширяются в сторону «метаперцепции», более-чем-человеческой чувственности — чувственности, превышающей возможности эмоциональной сферы человека, чувственности, которая движет самой жизнью. Чувственное в этом случае не ограничено перцептивными и когнитивными особенностями конкретного воспринимающего субъекта, но генерируется и усиливается в сетях взаимоотношений взаимодействующих актантов». [328]

По мнению американского философа Э. Мэннинг, «больше-чем-человеческое» обращается к нам через человеческое тело со всей его «средой отношений, которая превосходит человеческое», в которой человек «экологичен, а не индивидуален».[329] Более-чем-человеческая среда отношений - это выразительное «резонансное поле», возникающее между материальным (человеческими, нечеловеческими и космологическими силами) телами, силами, событиями. «Более-чем-человеческие» движения, силы и интенсивности протекают внутри этих отношений и через «экологию опыта».[330]

---

[328] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 202-206.
[329] Manning E. Always more than one : individuation's dance. Durham: Duke University Press, 2013. P. 76.
[330] Manning E., Massumi B. Thought in the Act Passages in the Ecology of Experience. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. P. ix

В этом смысле, «более-чем-человеческие» коммуникации относятся к постчеловеческим способам взаимодействия с миром. Они связаны с чувствительностью и восприимчивостью, когда наше восприятие мира находится в переходном, «дрейфующем» состоянии, близком к тому, что понимается как интуиция. В своей сонастройке на ритмы окружающего мира более-чем-человеческая чувствительность переходит «пороги», которыми картезианская субъектность искусственно отделялась от мира.

Понятие «более-чем-человеческое» позволяет обратиться к сонастройке на незаметные движения и силы, которые подчёркивают (и эмоционально обусловливают) человеческий опыт, но которые часто превосходят человеческие возможности запечатлеть или сознательно «представить» их. Сонастройка, следуя использованию этого термина философом Э. Мэннинг, есть средство чувствительности к рождению окружающего мира в его становлении, это «сонастройка-с» экспрессией мира, а не поиск в нём содержания или формы[331]. Сонастройка здесь - это способ чувствовать «совместно с», а не чувствовать «ради себя». Она свершается в промежутке, в движении к «становлению-другим», которое превосходит любую человеческую самость.

Ключевая гипотеза в том, что более-чем-человеческое восприятие может быть реализовано с помощью «сонастройки» человека с действиями «невидимых сил», «вибраций» и «становлений-нечеловеком»[332], через которые дифференциация материи непрестанно «выражает» себя (Бергсон). Акцент на движении «потоков» и «интенсивностей», на работе невербализируемых «материальных» сил позволяет уйти от расчленяющего и самодостаточного суждения в сторону мышления с помощью случайных столкновений и взаимодействий.

---

[331] Manning E. Always More than One: Individuation's Dance. Durham: Duke University Press, 2013. p. 11.
[332] Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / Пер. с фр. и послесл. С.Н. Зенкина. М.: Институт экспериментальной социологии. СПб.: Алетейя, 1998. С. 235.

Более-чем-человеческое - это опыт деятельного возникновения чего-либо из множества потенциально возможного. Это опыт становления из хаоса действий и активностей. Восприятие (чувственное) здесь больше не рассматривается как процесс «чтения материала», а как процесс воздействия и ответного воздействия на него. «Процессы дифференциации материи влияют на становление понимания/прочувствование человека самим себя, и в то же время процессы этого становления влияют на дифференциацию материи. Коммуникация (и художественная практика) может быть переосмыслена как процесс со-творчества со становлением материи: композиционная форма возникает через материальные отношения, а не задаётся заранее.

В соответствии с идеями Бергсона, каждое индивидуальное человеческое действие способствует индетерминации актуального, одновременно отсекая множество потенциально возможных его вариантов. Тогда переживание множественности возможного в процессе аффективной индетерминации возможно отнести к процессам более-чем-человеческого восприятия. Более-чем-человеческое указывает на такой способ телесного улавливания аффективных силовых полей с помощью особого вида «*сонастройки*», которая способна войти в резонанс с молекулярными или атомарными «потоками», присутствующими повсюду: и внутри человека, и во всей материи и проявляющими себя в ритмах длительности, в промежутках между стадиями становления любой сущности чем-то иным, превосходящим её фиксированную данность. В такой сонастройке на ритмы окружающего мира «более-чем-человеческое» работает с пороговыми состояниями и переходами в процессах движения материи, опираясь при этом на методы, которые А. Бергсон связывал с работой человеческой интуиции. [333]

[333] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 208-209.

Интуиция для Бергсона – это процесс «мышления с точки зрения длительности»[334], способ привести нас в сочувственный и резонансный контакт с временными выражениями (множественностью длительностей) материи. Бергсон близко подходит к концепции интуиции как техники для выхода за пределы человеческого опыта, исследования способов мышления, превосходящих человеческое. Бергсон устраняет бинарные отношения субъект/объект, внутреннее/внешнее. Он заменяет их образом субъекта, который не фиксирован, а временен: всегда захвачен потоком и творчеством своего собственного становления, временного движения, которое растворяет «субъект» во множестве становлений, которые являются материей движущегося мира.

Обсуждение более-чем-человеческого восприятия требует новых теорий и особых творческих практик, более отзывчивых интуитивным ощущениям вариаций движения материи-энергии. Такие практики выходят за рамки вербального языка, репрезентации и стремятся инициировать движения, посредством которых материя творчески выражает себя. Коммуникация понимается как открытый и эмерджентный процесс генерации «изменений/изобретений через практику, который открывается через материальные отношения, а не через сообщение и передачу готовых знаний. Терминологический инструментарий, который лучше всего отражают эти процессы – *материя-энергия, длительность, интервал* и *интуиция.*

Новые подходы позволяют говорить о формах современного искусства и цифровых медиапроектах, которые апеллируют к организации эмерджентных процессов, а не к созданию оформленных художественных объектов. Это способ помыслить искусство не в качестве формы, но как процесс, открытый длящемуся интервалу обновления и изобретения, который раскрывается через материальные отношения материи-энергии, длительности, переходов и интуиции. Творчество и

---

[334] Бергсон А. Опыт о непосредственных данных сознания_Бергсон А. Собр. соч.: В 4т. Т. 1. М.: Московский клуб, 1992. Так же: Бергсон А. Собрание сочинений. Т. 1. Опыт о непосредственных данных сознания. Материя и память. М., Московский клуб, 1992. С. 93.

художественная практика могут быть переосмыслены как процессы со-творчества с движениями становления материи, как создание нового, возникающего с помощью материальных отношений с миром и объектами в нём. Такие арт-практики открывают человеческому опыту пути к переживанию и представлению множественных беспрестанных выражений движения материи в окружающем нас мире.

Постоянно обновляющаяся материя, вбирающая в себя чувственность субъекта, сама становится местом формирования чувственного. Не являясь чувствующей сама по себе, она «чувствует» с помощью людей. Мы уходим от персонализированной индивидуальной перцепции в сторону метаперцепции, более-чем-человеческой чувственности - чувственности, которая движет жизнью.

Современные интерактивные медиаформаты и партиципаторные арт-практики разрабатываются и реализуются для того, чтобы инициировать процессы совместной творческой самоорганизации, чтобы порождать множественные активности и быть проводниками для обмена аффективными состояниями. Создатели партиципаторных проектов провоцируют творческие столкновения разнородных сил, чтобы дать возможность возникнуть тому, что можно обозначить как более-чем-человеческое чувственное. Они сонастраивают пользователей-партиципантов на новые уровни восприятия — флюидного, находящегося в постоянном движении и изменении (аффективного поля отношений с «материей» возможного). Такие произведения представляют собой самоорганизующиеся «экологии», длящиеся процессы исследования и становления, участие в которых — это одновременно и восприятие, и действование, приводящее к проявлению новых состояний материи на пересечении возможного и реального.

Организуя комплексные и саморазвивающиеся системы взаимодействия между живыми организмами, природными событиями, механическими процессами, компьютерными алгоритмами и пр., художники интересуются не конкретными результатами взаимодействия, но ситуациями перехода от одной

стадии развития процессов к другой и возникающим в этот момент более-чем-индивидуальным. Более-чем-человеческое здесь — это опыт переживания каждым из участников состояния актуализации (телесной индетерминации) конкретного из множества потенциально возможного (Бергсон). Как пишет Б. Массуми, актуальное происходит «в точке пересечения возможного, потенциального и виртуального. Актуальное — это результат судьбоносного события, смешения и соединения-разделения».[335]

Таким образом, современные коммуникации (в цифровых медиапроектах, интерактивных, партиципаторных арт-событиях и инсталляциях) позволяют со-настроить человеческую перцепцию на переживание более-чем-человеческого опыта: опыта дифференциации возможного, «многообразия способов, которым мир предлагает нам себя»[336]. Через техники сонастройки партиципанты организуют потоки материи-энергии, и каждое индивидуальное восприятие субъектом-актантом становится совместным более-чем-человеческим восприятием.

Примечательно, что более-чем-человеческое может интенсифицироваться с помощью художественных техник. Для своей реализации в опыте оно требует подпитки, импульса, управления. Художники ищут подходящие художественные приёмы для активации более-чем-человеческой чувствительности, создавая арт-проекты, которые открыты материальным процессам становления.

Интерактивные и партиципаторные произведения не отражают реальность в эстетических формах, а вместо этого создают новые процессы, новые места творчества (проявления случая), в которых коммуникация (и эстетика) перформативно реализуется, прежде чем она будет понята и отрефлексирована самими участниками. Партиципаторные коммуникации — это процессуальные практики, условия становления более-чем-человеческой творческой материи

---

[335] Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press, 2002. P. 136.

[336] Manning E., Massumi B. Thought in the Act Passages in the Ecology of Experience. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. p. vii.

действия. Они предполагают свои специфические способы получения более-чем-эстетического опыта. [337]

1.3.7. Человеко-животная гибридизация, биотическая чувственность, материальная дифференциация в природных коммуникационных процессах «становления-с»

Альтернативная, но всё же достаточно близкая к более-чем-человеческой, стратегия экологических коммуникаций обращается к выстраиванию взаимодействий с животными и биологическими созданиями.

Исследования животных (англ. *animal studies*) — одно из направлений новой парадигмы гуманитарного знания, обращённого к проблемам нечеловеческих других и связанного с игнорированием экологических катастроф современности. Эти исследования выстроены вокруг постгуманистического субъекта — номадического, реляционного, основанного на множественности, включённости в «становление-с» Другими: животными, растениями, объектами и машинами.

Наука о коммуникации долгое время находилась под влиянием антропоцентризма, концентрируя своё внимание на человеческих взаимодействиях и практически не замечая коммуникационной деятельности природного мира. Вместе с тем, тот факт, что многие животные общаются — манипулируют символами, жестикулируют, даже демонстрируют чувство самости и принятия других, подробно обсуждалось этологами, зоологами, ветеринарами, антропологами, психиатрами и биологами. Так, в «*Homo Sacer*»[338] Дж. Агамбен обсуждает «неразличимость» между жизнью человека и животных. К. Вулф в «*Animal Rites*»[339] рассказывает о том, как дискурсы расы, сексуальности,

[337] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 209-218.
[338] Агамбен Дж. Homo sacer. Суверенная власть и голая жизнь. М.: Издательство «Европа», 2011. 250 с.
[339] Wolfe C. Animal Rites: American Culture, the Discourse of Species, and Posthumanist Theory. Chicago and London: University of Chicago Press, 2003. 237 p.

колониализма и животного мира пересекаются в американской культуре двадцатого века. В «*Animacies*»[340] Мел Й. Чен стремится к преодолению границ не только между людьми и животными, но и между живыми и неодушевлёнными существами, органической и неорганической материей. Д. Харауэй рассматривает опыт совместного выживания людей и животных в деградировавших мирах «плантациоцена» и «капиталоцена»[341].

Экокритическое направление настаивает на том, что нечеловеческие живые создания - не просто существа, но активные семиотические агенты. По мнению антрополога Э. Кона, все живые самости, человеческие и нечеловеческие, постоянно интерпретируют звуки, почву, друг друга и т. д. «Все эти процессы <…> мы должны признать частью мыслительного процесса. Все самости участвуют в мышлении, но не у всех оно символическое».[342]

В этом смысле, задача исследователей - внимательно слушать и анализировать разнообразные средства и способы общения животных. Фаза гибридизации человека и животных приближает человечество к *биотическому повороту*, когда приходит понимание необходимости развивать и применять более сбалансированный взгляд на вопросы познания и коммуникативных взаимодействий между всеми существами. Исследовательская цель здесь в достижении состояния большего равновесия между людьми и животными, уход от доминирования человека над животными с акцентом на то, как люди могут сосуществовать с животными в состоянии *человеко-животной гибридности*. Биотический поворот обращается не только к формам вербального общения, но также и экстравербальной, тактильной, сенсорной и визуальной невербальной коммуникации.

---

[340] Chen M. Y. Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect. Durham, NC: Duke University Press, 2012.
[341] Харауэй Д. Оставаясь со смутой: Заводить сородичей в хтулуцене. Пер. с англ. А.Писарева, Д.Хамис и П.Хановой. Пермь: Гиле Пресс, 2021. 340 с.
[342] Юрчак А. Мышление за пределами символического// Кон Эдуардо. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. С. 13.

«Человеко-животное» (англ. *Humanimal*) – неологизм для определения процесса перехода от человеческого доминирования среди других биологических видов и понимания людей как одного из множества проявлений сложной биотической жизни. Сдвиг в сторону биотической чувствительности ставит целью достижение гуманистического взаимодействия человека со всеми живыми существами. Такая метаморфоза гуманизма означает возможности перехода от преимущественно агрессивных, насильственных способов общения и взаимодействий между людьми и животными к менее агрессивным и толерантным.

Экологическая коммуникация поднимает вопросы о важности человеческого общения в формировании восприятия окружающей среды и наших отношений с ней. Существует множество знаков, с помощью которых мир природы сообщает человеку о себе. В структурных отношениях между организмами и окружающей средой связь присутствует повсюду: от флоры до фауны, от генов до клеток. Связь между животными и людьми Д. Харауэй обозначает как «поток запутанных во времени тел»[343]. Она полагает, что категорически неверно утверждение о том, что только люди с помощью языка способны понимать и осмысливать окружающий мир, а нечеловеческие виды лишены этой способности. Человеческий язык, как утверждает исследователь В. Уилер, «является лишь самой последней эволюционной частью обширной глобальной сети семиозиса, охватывающей все живые существа»[344]. В своих исследованиях Уилер показывает, что «[все] живые формы имеют своего рода коммуникационные системы»[345] и, что «вся жизнь — от клетки до человека — характеризуется коммуникацией или семиозисом». [346]

Об этом же пишет Э. Кон, указывая, что знаки существуют за пределами человеческого и что «семиозис (создание и интерпретация знаков) насквозь

[343] Haraway D. J. When Species Meet. University of Minnesota Press, Minneapolis, 2008. P. 26.
[344] Wheeler W. Natural Play, Natural Metaphor, and Natural Stories: Biosemiotic Realism. //Material Ecocriticism, edited by Serenella Iovino and Serpil Oppermann. Indiana University Press, 2014, p. 71.
[345] Wheeler W. Там же, p .16.
[346] Wheeler W. The Biosemiotic Turn: Abduction; or, The Nature of Creative Reason in Nature and Culture// Ecocritical Theory: New European Approaches, ed. by A.Goodbody, K. Rigby. University Press of Virginia, 2011. P. 270.

пронизывает живой мир, именно благодаря семиотичности, которая объединяет всех живых существ». [347]

Коммуникация в этом понимании связана с тем, что Д. Харауэй проницательно называет «*становление с другими*» в её исследовании «*When Species Meet*» (2008)[348]. Как объясняет Харауэй, коммуникацию следует рассматривать как «материально-семиотическое средство установления отношений»[349], в котором «становление - это всегда становление-с»[350], это квинтэссенция экологической коммуникации, через которую все земные формы жизни и сама материя во всех её формах указывают на взаимопересекающиеся истории множества субъектов и, в том числе, человека.

В этом смысле, повсеместно в природе и в мире проявляется выразительное «творчество», закодированное в каждой форме агентурной материи, называемой экологом и философом Д. Абрамом «выразительной, теллурической силой». Абрам использует слово «теллурический» для обозначения одушевлённой земли, которая, как он считает, выражает себя с помощью каждого существа, осуществляющего «эту выразительную магию по-своему». [351]

Абрам утверждает, что мы буквально окружены «сообществом выразительных присутствий», где все существа «обладают способностью сообщать что-то о себе другим существам»[352]. В материальной экокритической перспективе не только биологические организмы, но и все материальные формы проявляют знаки. Главный аргумент *материального экокритицизма* заключается в том, что, если материя активна, она также должна быть способна выражать себя. В этом смысле, химические вещества, циркулирующие в биосфере, или пластиковые пакеты, проникающие в океаны, столь же выразительны, как бактерии и более сложные организмы, такие как растения и животные. Можно

---

[347] Кон Э.. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. С. 38.
[348] Haraway D. J. When Species Meet. University of Minnesota Press, Minneapolis, 2008. 423 p.
[349] Haraway D.J. Там же, p. 26.
[350] Haraway D. J. Там же, p. 244.
[351] Abram D. Becoming Animal: An Earthly Cosmology. Vintage Books, 2010 P. 171.
[351] Abram D. Там же.. P. 171.
[352] Abram D. Там же, pp. 172-173.

предположить, что даже «безжизненные» сущности, такие как электроны, обладают определённой степенью творческого самовыражения.

Все создания объединены с любой частью мира в сложных коммуникациях, обменах информацией и циркулировании значений. К. Барад, ссылаясь на квантовую теорию Нильса Бора заявляет, что «все мы являемся частью той природы, которую стремимся понять».[353]

Многие учёные-неоматериалисты (материальный феминизм, экоматериализм, агентный реализм, «призматическая экология» и материальный экокритицизм) теоретизируют этот особый вид материальности, когда все тела тесно взаимосвязаны, образуя сети сплетений тел и окружающей среды, обозначаемую С. Алаймо «*транс-телесностью*»[354]. Перемещаясь по человеческим телам, бактерии, микробы и многие элементы окружающей среды восполняют свою энергию и помогают человеку выживать. Философ Прамод К. Найяр (2014) называет это состояние «человекоживотное» («humanimal»), поскольку люди никогда не перестанут быть «воплощением сети связей, обменов, увязок и пересечений со всеми другими формами жизни».[355]

Экологическая коммуникация как академическая область является относительно новой, и исследования в этой области возникли в результате активного взаимодействия с идеями справедливости, утраты биоразнообразия, управления окружающей средой, демократии и различных экологических кризисов. Экологическая теория в полной мере признаёт то, как общество влияет на планету, уделяя особое внимание взаимосвязи и балансу различных систем и сетей.

Человек всегда остаётся частью сложных процессов, порождённых взаимосвязанными силами, влияние которых может варьироваться от клеточного

---

[353] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglements of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007. P. 26.
[354] Alaimo S. Oceanic Origins, Plastic Activism, and New Materialism at Sea// Material Ecocriticism. Eds. Serenella Iovino and Serpil Oppermann. Bloomington: Indiana University Press, 2014. P.187.
[355] Nayar Pramod K. Posthumanism. Cambridge: Polity, 2014. P. 5.

до транснационального. Именно поэтому требуется работа по изучению постчеловеческих эковзаимодействий и биокоммуникаций. Такая работа предполагает разработку методов исследования, в наибольшей степени отвечающих специфике постчеловеческих коммуникаций.

1.4. Методологические основания анализа постчеловеческих коммуникаций

Постчеловеческие коммуникации осуществляются в условиях совместных активностей медиа-платформ, коммуникационных технологий, пользователей, материальных и программных объектов и пр. Благодаря интерактивному характеру современных взаимодействий, постчеловеческие коммуниканты выступают в качестве «сопродюсеров» своего собственного опыта. Постчеловеческие коммуникации расширяют аналитические рамки за пределы однонаправленных способов передачи и восприятия информации, открывая возможности для реализации и испытания различных вариантов реляционных взаимодействий.

Привычная парадигма позитивистского реализма вряд ли может быть полезна для анализа постчеловеческих коммуникаций. Если постчеловеческое основано на материальных процессах, аффектах, доиндивидуальных и досознательных силах, локализовано внутри тел, тогда вопросы, касающиеся объективного знания и передачи универсального опыта, вряд ли имеют отношение к рассматриваемому предмету.

Недостаточной оказывается и интерпретационная парадигма с её акцентом на языке и конструктивизме. Против неё выступает большинство теоретиков постгуманизма, предлагая подходы, которые на первый план выводят телесные ощущения, аффекты, нечеловеческие силы и материальные становления, как катализаторы всего происходящего.

Удачно выбранная методология всегда основывается на фундаментальных представлениях о бытии и знании, соответствующих объекту исследования. Методология связывается с тем, как добываются знания, из чего выявляется фактический метод/методы - инструмент для получения знаний.

Однако порождённый постмодернизмом постгуманизм, словно бы сопротивляется понятию «метода», оправдывая свои ризоматические очертания постмодернистской критикой объективного знания и абсолютной истины. Постгуманистическая методология всегда разная, перестраиваемая от случая к случаю. Что для неё принципиально важно, так это то, что постгуманистическая методология должна быть легко адаптируемой и отзывчивой к изменениям объекта исследования.

Постчеловеческая коммуникация, как и постчеловеческое мировосприятие, постоянно находятся в движении. Современные технологии побуждают людей экспериментировать в пограничных пространствах реального и виртуального, что способствует устранению границ между ними.

Поэтому методологическая основа для анализа постчеловеческой коммуникации может быть только мультидисциплинарной. Она должна включать аффективную и реляционую методологии, практические и импровизационные техники, экологический и этико-эстетический подходы, основываться на философии критического постгуманизма - подходе, позволяющем анализировать взаимные отношения между технологией и людьми. Не может такая методология обойтись и без внимания к политическим, культурным и социальным особенностям формирования постгуманистических дискурсов. Постчеловеческая коммуникации частично опирается на этико-экологические основания, поскольку не только заключена в технологических новациях, но и формируется изменениями в культурной политике и социальной практике, взаимосвязанных с технологиями.

Все эти разнонаправленные и самостоятельные концептуальные модели и способы осмысления окружающей действительности, ставшие актуальными во

втором десятилетии XXI века, могут пересекаться и взаимодействовать друг с другом, позволяя создать концептуальную основу для осмысления феномена постчеловеческой коммуникации.

1.4.1. Аффективная методология в исследовании коммуникации

В 2015 году учёные-культурологи Б. Кнудсен и К. Стейдж выпустили антологию «Аффективные методологии». Это исследование в рамках неантропоцентрической, нерепрезентативной эпистемологии, предоставило набор инструментов для разработки ряда экспериментальных методов для исследования техногенных и природных феноменов современного глобализировавшегося мира с такими его качествами как непрерывность, всеобщность, случайность, аффективность и пр. Учёные определили аффективный метод как «инновационную стратегию для (1) постановки исследовательских вопросов и формулирования исследовательских программ, связанных с аффективными процессами, для (2) сбора или производства воплощённых данных и для (3) осмысления этих данных с целью получения академических знаний».[356]

Среди стратегий для работы с аффектом, предложенных Кнудсеном и Стейджем, первая - это понимание неразрывной «взаимосвязанности [опыта] исследователя и полученных знаний»[357]. Во-вторых, Кнудсен и Стейдж советуют учитывать социальные контексты, в которых проводится исследование. Для сбора телесно-воплощаемых данных они рекомендуют использовать вовлечённое наблюдение в качестве инструмента, сосредоточив внимание на формальных, стилистических характеристиках общения и уделяя внимание невербальным проявлениям и жестам, как признакам аффективных «процессов в действии».

Ряд исследователей рекомендуют обращаться к телесным практикам, к фиксации эмоциональных состояний и телесных реакций: таких как любовь, отвращение, гнев, желание и пр. Так исследователь науки Наташа Майерс

[356] Knudsen B.T., Stage C. (eds) Affective Methodologies. Palgrave Macmillan, London. 2015. P.1.
[357] Knudsen B.T., Stage C. Там же, p. 5.

предполагает, что даже выполнение рутинных научно-измерительных лабораторных работ требует «вовлечения – кинестетически и аффективно»[358]. Она пишет, что молекулярная биология и моделирование белков требуют от техников «активного вовлечения своих тел в работу». Она называет это «кинестетическими» практиками молекулярной биологии, относящимся к «внутренним ощущениям, движениям и мышечным знаниям, которые экспериментаторы привносят в свои эксперименты с телом». [359]

По мнению культуролога и исследователя телесных аспектов восприятия кино Л. Маркс, цель аффективного анализа состоит в том, чтобы «идентифицировать наши реакции <...> от недискурсивного к дискурсивному; от тех частей опыта, которые кажутся свободными от культуры и идеологии, к тем, которые явно являются культурными и идеологическими»[360]. С помощью такого анализа Маркс пытается уйти от репрезентативности в пользу аффекта, в то же время признавая, что репрезентативный импульс является частью того, как люди воспринимают, поскольку «восприятие всегда уже обусловлено культурой».[361]

Теоретики аффекта интересуются тем, как возникают определённые явления, как формируются аффективные процессы, как распределяется влияние, как аффект проходит через разум и тело.[362]

Принципы отстранённого, беспристрастного научного наблюдения заменяются альтернативными моделями, такими как «сенсорное партнёрство» с «подопытными объектами»[363] или «миры науки и искусства»[364]. Они предполагают непосредственное взаимодействие с объектом исследования, а не контроль над ним. Изучая, как возникают и разбираются сборки, как

---

[358] Myers N. Rendering life molecular: models, modelers, and excitable matter. Durham: Duke University Press, 2015. P. 1.
[359] Myers N. Там же, P. 1.
[360] Marks Laura U. The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. Durham and London : Duke University Press, 2000, p. 153
[361] Marks Laura U. Там же, p. 145.
[362] Coole D. H., Frost S. (Eds.), New materialisms. Ontology, agency, and politics (pp. 1–43). Duke University Press.
[363] Hustak Carla, Myers Natasha. Involutionary Momentum. Affective Ecologies and the Sciences of Plant/Insect Encounters // Differences. A Journal of Feminist Cultural Studies 23, no. 3, 2012: 84.
[364] Haraway D. Staying With the Trouble. Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press, 2016. P.64.

распределяется свобода действий, как аффективные силы влияют на изучаемые процессы, исследователь может собирать знания по интересующим областям.

Социологи Н. Фокс и П. Олдред видят целями аффективного исследования выявление «отношений, аффектов и экономики влияния в сборках, возможностей и пределов возможностей, создаваемых в телах, коллективах и социальных формациях». [365]

Вопрос о методе в рамках новой материалистической парадигмы рассматривался социологом Джоном Лоу. Его книга, опубликованная в 2004 году[366], полностью посвящена вопросу метода в социологии с точки зрения того, что он называет «постпозитивистской перспективой». Он выступает за «*беспорядок в качестве метода»*: метод, который отражает неотъемлемую разномастицу, разнородность и постоянное изменение окружающего нас мира.

Ещё одним методом, используемым при изучении медиакоммуникаций и имеющим явные аффективные элементы, является *автоэтнография*. Исследователь моды Брент Луваас следующим образом описывает задачу автоэтнографа: «В автоэтнографии саморефлексивность - это механизм для создания более честной, взвешенной и обоснованной формы социально-научного исследования». Это возможно посредством анализа того, «как собственные качества и прошлый опыт сформировали полученный результат», и «уделение особого внимания своим мыслям, чувствам и ощущениям как предмету исследования»[367]. Эти аффективные реакции могут быть использованы в качестве самостоятельных данных. Луваас использует метод автоэтнографии для изучения модного блоггинга, используя свой собственный опыт в качестве блоггера. Это многоуровневая исследовательская практика, включающая множество различных переживаний, навыков, процедур, обстоятельств, людей и материальных объектов.

---

[365] Fox Nick J., Pam A. Sociology and the New Materialism: Theory, Research, Action. London: Sage, 2017. p. 169.
[366]Law J. After Method: Mess in Social Science Research. London ; New York : Routledge, 2004. 188 p.
[367] Luvaas B. Urban Fieldnotes: An Auto-Ethnography of Street Style Blogging. //Fashion Studies: Research Methods, Sites and Practices. Ed. Heike Jenss. London: Bloomsbury, 2016. P. 89-90.

Использование аффективных методов обеспечивает новый вид данных - воплощённые, эмпирические данные, зависящие от конкретного случая опыта.

Таким образом, аффективный метод – есть способ проведения исследования, который берёт своё начало в ситуативных отношениях и материально-дискурсивных внутренних действиях, а не в заранее установленных категориях и иерархиях. Внимание направляется на материальные, культурные, социальные, воплощённые интенсивности в постоянно меняющейся динамике, которые являются неотъемлемой частью науки и современных коммуникационных практик.

1.4.2. Концепция «electracy» Г. Ульмера как новый аппарат коммуникации и смыслопорождения

Среди практических методов исследования постчеловеческих коммуникаций интерес представляет «хораграфическая методология», предложенная Г. Ульмером для анализа современных цифровых практик.

«В 1989 году философ и исследователь новых медиа, профессор Флоридского университета Грегори Ульмер (G. Ulmer) предложил концепцию «электрейси» («electracy») в качестве нового коммуникативного аппарата, альтернативного вербальной коммуникациии, письменности и грамотности, как новый свод конвенций и возможностей, позволяющих человеку ориентироваться в высокотехнологичном мире электронных медиа и цифровых технологий. Для Ульмера электрейси «для цифровых медиа то же, что грамотность для печатного слова: аппарат, социальная машина».[368]

Ульмер, его коллеги-учёные и студенты, образовавшие научную Флоридскую школу, понимают электрейси как набор коммуникативных навыков нового поколения молодёжи, выросшего в условиях тотальной цифровизации и медиатизации культуры. Как аппарат печати и письменности в своё время, так и

[368] Ulmer G. Introduction. “Electracy” // Networked: A (Networked Book) about (Networked Art) by Authors and Collaborators of the Networked Book Project. 1 July 2009.

электрейси сегодня оказывает непосредственное влияние на то, как люди думают, чувствуют и взаимодействуют с окружающим миром.

Ульмер неоднократно подчёркивал, что переход к «электрейси» как ключевому способу получения опыта в век цифровых технологий не приведёт к отказу от грамотности и письменности. Напротив, аппараты вербальной, письменной и электрейсной коммуникации могут работать совместно, дополняя друг друга. Как предупреждал Ульмер: «Люди не перестанут читать книги так же, как они не перестали говорить, когда стали грамотными. Но они будут использовать всё это по-другому – будут общаться и писать по-новому, прибегая к возможностям электроники»[369]. Так, например, навыки информационного обмена, вырабатывавшиеся веками, такие как интерпретация текста, аргументация, анализ содержания, композиционно-выразительные средства и пр., остаются не менее востребованными в XXI веке. Как пишет Ульмер: «Электрейси не противостоит грамотности, но является средством, расширяющим горизонты наших языковых возможностей».[370]

Термин «electracy» образуется благодаря объединению понятий «электричество» (electricity) и «след» (trace, концепт «след» заимствован у Ж. Дерриды). Если электричество позволило человечеству перейти от материальных носителей информации к цифровым нематериальным формам информационного обмена, то концепция «следа» отсылает к идеям, изложенным Ж. Деррида в его «О грамматологии» (1967), где философ утверждал, что любое письмо есть след, указывающий на присутствие какого-либо содержания, которое требует дальнейшего раскрытия и способно к раскрытию.

Развивая идеи Ж. Дерриды, Ульмер полагает, что в электрейсном познании опора на чувственное и случайно открываемое (изобретаемое) должна стать альтернативой специфичным для грамотности требованиям аргументации и

---

[369] Ulmer G. Teletheory: Grammatology in the Age of Video. New York: Routledge, 1989. P. 2

[370] Gregory L. Ulmer. Foreword: Elementary Cool //Rice Jeff. The Rhetoric of Cool: Composition Studies and New Media. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 2007. P. xi.

последовательности в изложении фактов. Обращаясь к концепции «пунктума», изложенной французским философом Роланом Бартом в «Camera Lucida» (1980), Ульмер делает ключевым для своей теории эмоциональный и висцеральный отклик, который испытывает зритель, когда всматривается в изображения на каком-либо носителе информации (фото, видеоизображение и пр.), вспоминает ощущения от восприятия образов или жизненных событий.

Известно, что немалые силы в последнее десятилетие жизни Р. Барт потратил на поиск и разработку методологии, которая позволила бы рассуждать о роли «третьего смысла» в понимании текстов. Барт обратился к уровню реальности, который существует на границах знания и недоступен для выражения с помощью существующих вербальных кодов. Этот уровень «третьего смысла» «полностью открывает поле значений, то есть делает его бесконечным. Он принадлежит породе словесных игр, буффонад, бессмысленных трюков, он безразличен к моральным и эстетическим категориям (тривиального, пустого, искусственного, подражательного), он пребывает в области карнавального»[371]. Барт считал, что некоторые кино- и фотографические изображения могут содержать «сообщение без кода», что делает проблематичной его вербальную артикуляцию.

Понимание зрителем фотоизображения связывалось Бартом со «студиумом» – содержанием информации, зашифрованной в медианосителе (у Барта в фотографии). Но вместе с тем, в некоторых случаях зрители испытывают «пунктумы», опираясь на свою интуицию и переживание моментов «прозрения», неожиданного эмоционального подъёма или, как пишет Барт, «уколов» пунктума. У Барта «пунктум» – это «третий смысл», который не имеет означающего и относится к непосредственной реакции тела зрителя на какую-то определённую деталь изображения.

[371] Барт Р. Третий смысл. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015. С. 64.

Г. Ульмер понимает опыт переживания пунктума как момент «соединения», озарения. Пунктумы, по Ульмеру, инициируют события, которые вызывают телесную, эмоциональную реакцию, как жалящий укол в «осознании реальности»[372]. Вместе с тем, это знание не содержится в самом тексте, а изобретается снова и снова в результате случайных совпадений и пересечения разных деталей. Как объясняет Ульмер: «Моменты прошлого, сохраняемые таким образом [посредством пунктума], – это не зрелище для ностальгирования, а средства для актуализации настоящего»[373]. «Третий смысл» – то, что возникает докогнитивно и становится триггером для появления новых связей в бесконечном движении к новому опыту, новому изобретению.

Метод Г. Ульмера делает такие моменты самооткрытия, «моменты эврики» ключевыми для понимания коммуникации и электрейсного типа мышления. Индивидуальные возможности электрейсного коммуникативного аппарата заключаются в том, чтобы через погружение в рефлексивное самоисследование партиципант-«агент» (как обозначает его Ульмер) мог бы переживать моменты озарения и чувственного наполнения, размыкать грани собственной идентичности и прочувствовать возможности собственной или совместной активности. Элекстрейсный метод Ульмера отличает от других эвристических методов примат чувственного опыта как средства обнаружения смысловых паттернов. Электрейсное мышление основано на серии моментов индивидуального озарения, состояния «становления». Партиципант испытывает моменты настоящего наслаждения, эмоционального потрясения, когда «натыкается» на неожиданные открытия, связи и возможности, сталкивается со сложностями, сбоями, препятствиями.

В работе «*Heuretics: The Logic of Invention*» (1994) Ульмер исследует, как происходит переход от традиционной «классической рационалистической модели» к «электронному стилю» смыслопорождения, опирающемуся на

[372] Ulmer G. Barthes's Body of Knowledge // Studies in 20th Century Literature 5.2 (1981). P. 228.
[373] Ulmer G. Teletheory: Grammatology in the Age of Video. New York: Routledge, 1989. P. 112.

досознательное и интуитивное с помощью «хораграфического письма»[374]. Позитивистские методологии, основанные на фактичности, логичности выводов и предзаданности способов аргументации заменяются на алеаторические, экспрессивистские, экспериментальные, основанные на развлечении, игре возможностей, интуиции, открытии и случайности. Коммуникация подразумевает заимствование (иногда апроприацию без ссылок на автора) и произвольное соединение фрагментов знания, культурных объектов, частей произведений искусства и пр. материала для построения на основе их комбинирования новой формы, которую Ульмер обозначает как «mystory», «всегда связанной с персоной самого составителя, образующей своеобразную персональную схему принятых им когнитивных решений».[375]

Это очень близко массовым практикам в сети Интернет: пользователи собирают и фиксируют в новой форме ассамбляжа, «мэшапа» разные фрагменты информации (видео, тексты, фото и пр.) в контексте какой-то волнующей их идеи, задачи. Результат таких индивидуализированных медиапрактик не всегда может заинтересовать стороннего зрителя / читателя / аудиторию. Но Ульмер утверждает, что пользовательские артефакты («mystory») не всегда предназначены для того, чтобы быть текстами для интерпретации. Они есть средства для изобретения – экспрессивные пользовательские самоисследования, предназначенные не столько для информирования широкой аудитории, сколько для стимулирования разнообразных активностей. Зритель-участник становится своего рода «артистом», разыгрывающим текст в большей степени, нежели интерпретирующим его.

«Электрейси» способствует активному и творческому обучению через индивидуальные изобретения возможного, когда новое открывается не благодаря пошаговым инструкциям, сообщаемым реципиенту учителем или автором, но через индивидуальные практики апроприации, ремикширования,

[374] Ulmer G. L. Heuretics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 37.
[375] Ulmer G. Teletheory: Grammatology in the Age of Video. New York: Routledge, 1989. P. VII.

экспериментирования с формой и смыслами. Таким образом, электрейси трактуется как генеративный процесс, более близкий творческому самовыражению, нежели форме сохранения и передачи конкретного знания.

Электрейсный аппарат знания не относится к содержанию медиа-артефактов, но позволяет открывать новое через процессы их необычного использования. Электрейсность обнаруживает свое применение в современном искусстве, дизайне, в цифровых программных средах, мультимедийных композициях, в сети Интернет и постоянно расширяет своё влияние.

Одна из последователей теории Ульмера, американский лингвист, профессор Сара Арройо считает, что «концепт электрейси во многом близок понятию цифровой грамотности, но вбирает в себя гораздо больше: мировосприятие с опорой на повсеместное гражданское соучастие, построение социальных взаимосвязей и партиципацию».[376]

Аройо уверена, что хораграфическое смыслопорождение – «ключевой концепт для культуры соучастия и онлайн-видеокультуры»[377]. Так, например, Интернет-портал YouTube можно рассматривать как проайретическую социокультурную систему, основанную на массовых практиках соучастия. YouTube организует соучастие аудитории пользователей – цитирование, лайки, комментирование, ответ, обмен информацией и просмотр – всё это оставляет свой след, и оказывает влияние на общую инфраструктуру YouTube по мере его развития. Партиципанты в YouTube испытывают эмоции не потому, что создают какой-то контент, но потому, что получают возможность создавать и пересоздавать свои «артефакты», основываясь на реакциях и действиях соответствующего комьюнити. Интернет-мемы отличаются от любого другого текста тем, что цель их распространения не в том, чтобы высказать какое-то конкретное мнение, но в том, чтобы создать специфический проайретический

[376] Arroyo S. J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013. P.18.
[377] Arroyo S. J. Там же. P.18.

контент, который другие пользователи будут переосмысливать, обогащать, тем самым участвуя в распространении идей и делая их более сложными.

Медиаисследователь Ян Рун Холмевик применяет концепцию «электрейси» Г. Ульмера для анализа видеоигр и цифровых медиа, показывая, что аппарат «электрейси» (и шире – «цифровая риторика») работает с аффектом и аффективными состояниями. Именно аффективность (действующая в паре «удовольствие–боль») характерна для видеоигр, интерактивных и партиципаторных медиа, например, блогов и социальных сетей и прочих цифровых медиа. Пользователи здесь неименуемо вынуждены испытывать радость победы или печаль поражения, преодолевать или ощущать неспособность преодоления препятствия, испытывать аффекты в результате самого игрового опыта[378]. Как и Ульмер, Холмевик призывает пользователей играть в видеоигры не для того, чтобы развлекаться, а чтобы подмечать паттерны своих действий и их результаты, а затем анализировать свой опыт, чтобы улучшить навыки своей цифровой грамотности. Он отмечает потенциал развлечения для обучения: действовать не для того, чтобы понять «заложенные смыслы», но действовать, чтобы сделать что-то новое.

Электрейсный аппарат нацелен на то, чтобы отучить людей полагаться на «единственно верный», универсальный способ решения вопросов, который должен быть кем-либо задан ради выполнения поставленной задачи. Напротив, электрейсность стимулирует партиципантов изобретать каждый раз новые ответы и новые решения при работе с проайретическими интерфейсами. Изобретение (а не заучивание) признаётся основой электрейсного типа мышления.

Таким образом, в рамках новой электрейсной эпистемиологии получение и изобретение знания рассматривается как алеаторический метод коммуникации, как изобретение и переизобретение знания через активное соучастие в его создании, вместо приобретения и усвоения готового знания. От грамотности (и в

[378] Holmevik J. Inter/vention: Free Play in the Age of Electracy. MIT P. 2012. P. 13.

том числе эстетического суждения) акцент смещается к продуктивности индивидуального или коллективного действия (проайрезис), от анализа предзаданных текстов к генерации новых текстов.

Новый аппарат смыслопорождения, предложенный Г. Ульмером, – электрейси – восстанавливает интерес к телесному, аффективному, случайному, висцеральному аспекту знания. Здесь тело участника производит аффективные знаки перформативного «языка» в результате взаимовлияния конкретного топоса (места), окружающей среды, материальных вещей, аудитории и пр. условий. И ульмеровская альтернатива вербальному и письменному языку – *хораграфия* (англ. *choragraphy)* – особый способ организации и обмена партиципаторным знанием в эпоху цифровых коммуникаций и метод топологического изобретения, основанный на грамматологии Жака Дерриды и возможностях «электрейси».

Хора — один из синонимов топоса («места») в древнегреческом языке. Хора, по Платону, есть нечто промежуточное между миром эйдосов и миром вещей. Это место, где происходит переход от эйдоса к вещи, позволяет одному и тому же эйдосу реализоваться в вещах по-разному.

Ж. Деррида переосмысливает понятие «хора» и делает его едва ли не важнейшей категорией своей философской системы. По мнению Дерриды, хора бросает вызов бинарной логике «да» и «нет». Хора, порождая «пространство свершения», создаёт возможность для осуществления со-присутствия, для совместного бытия, общения и обмена. Деррида настаивает: нужно сохранить за ней тот единственный смысл, который заключается в отсутствии всякого смысла. Сущность хоры в том, чтобы не иметь никакой сущности. Смысл её именования в том, чтобы воздержаться от приписывания ей каких бы то ни было смыслов. Деррида определяет хору следующим образом: «Хора обозначает особое место, промежуток (espacement), сохраняющий асимметричное отношение со всем, что “в ней”, сбоку или сверх неё, что выглядит образующим пару с ней. В паре с тем, что вне пары, эта странная мать, дающая место, но не порождающая, не может более рассматриваться как начало. Она ускользает от любой

антропотеологической схемы, любой истории, любого откровения, любой истины». [379]

Опираясь на идеи Ж. Дерриды, Г. Ульмер определяет хору как «противоположное интерпретации (и герменевтике)», поскольку она «опирается на аналогии и случай»[380]. Ульмер описывает хору как «пространство или область, в которой взаимодействуют бытие и становление»[381]. В отличие от топоса (*topoi*), который «объединяет сущности в универсальные однородные наборы, основанные на общих признаках, необходимых атрибутах», хора – это пространство потенциального, место создания неопределённостей. Хора есть место действия, в котором любое, казалось бы случайное событие потенциально может быть значимо, место, в котором комбинации событий логически необъяснимы, но могут быть предсказаны.

Для Ульмера хора - это продуктивное пространство, где открытия случаются и исчезают, оставляя только следы, не всегда воплощаясь и реализуясь в действительности. Ульмер рассматривает хору как зону, лежащую между метафизическим и физическим пространствами.

Ульмер, вслед за Р. Бартом, полагает, что в некоторых текстах или изображениях зритель испытывает «пунктум», как нечно, что волнует, тревожит или «задевает» аудиторию. Субъект стремится заполнить вакуум непонимания, возникающий вследствие действия пунктума. Процесс возникновения точек («уколов») пунктума Ульмер обозначает термином «*хораграфия*». Если хореография в танце – это карта конкретных движений танцоров, то хораграфия - это карта организуемого субъектом пространства хоры – выявление случайно-необходимого из всех возможных взаимосвязей и движений.

Вместо традиционного эвристического метода познания Ульмер предлагает алеаторическую методологию хораграфии: «способ сбора разрозненной

---

[379] Деррида Ж. Хора // Деррида Ж. Эссе об имени. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. С. 182.
[380] Ulmer G. L. Heuretics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 63, p.8.
[381] Ulmer G. Electronic Monuments. Minneapolis: Univercity of Minnesota, 2005. P.6.

информации в нестабильный набор, удерживаемый вместе шаблоном, который является следом процесса понимания или обучения».[382]

Хораграфия - это не анализ и синтез, не процесс размышления о том, как и что изобретается, а скорее процесс изобретения самого способа изобретания, траектория движения, основывающаяся на аналогии и случайности. Здесь изобретатель оценивает все возможные варианты изобретения в едином событии, а не находится в поиске какого-либо конкретного открытия.

Хораграфия, таким образом, понимается как метод выявления (испытания) возможного через изобретение (и воплощение) конкретной реализации чего-либо из набора потенциальных возможностей. Вписывая собственными действиями телесные фигуры в пространство артефакта, партиципант соприкасается с формой хоры через выявление сферы возможных телесно-воплощаемых фигуральностей.

По Ульмеру, если хораграфия позволяет очертить сферу возможного опыта, то «*эуревтика*» (производное от hermeneutics + ethics +heretics + heuristics, diuretics и пр.) являет собой метод получения особого типа знания через осмысление (понимание и описание) хораграфических процессов. Ульмер вводит термин «эуревтика» понимая под ним метод изобретения нового с помощью техник хораграфии, то есть размышления и теоретизирования о чём-либо в процессе практики работы над ним, соучаствуя в его изобретении.

Эуревтика в противоположность герменевтике (интерпретации), позволяет фиксировать знание не в результате получения информации, но её извлечения в процессе манипулирования текстами, распознавания образов, генерации паттернов. Возникающие связи позволяют каждый раз извлекать новые знания, совершать необычные открытия. По мнению Ульмера, субъект вовлекается в эуревтическое взаимодействие до того, как он что-либо изобретёт. Если герменевтика раскрывает то, о чём рассказывает текст, эуревтика позволяет понять, что можно открыть (сделать) в результате использования этого текста.

[382] Ulmer G. L. Там же. P. 213.

Здесь имеет место переход от ценности самого текста (передачи значений) к интерактивному экрану (управление действиями). Как указывает Ульмер: «Открытия могут быть реализованы-сгенерированы вне необходимости быть предварительно обдуманными ». [383]

Хораграфия не предполагает чётко заданных способов кодирования/декодирования информации. Она создаёт ризоматическую сеть событий и ассоциаций, через которые открытие выявляется серией пунктумов и как бы «вспоминается» телесно. Вместо художественного образа как внешнего репрезентированного движения-действия (как в традиционных текстах) здесь функционирует телесная схема/множественные телесные схемы (М. Мерло-Понти), как форма организации чувственного.

Хору невозможно увидеть или услышать, её можно только «вписать» телом, «вписать» действуя. Как указывает С. Арройо, изобретать с помощью хораграфии, значит возрождать то, что «тело может “знать", вместо того, чтобы просто восстанавливать знания через припоминание». Полученные из сети ризоматических ассоциаций ощущения и состояния становятся «моментами, событиями, случаями и колаборациями, во время которых открытия "схватываются" и проявляют себя». [384]

В этом смысле, в хораграфических процессах работы с фигуральным нет задачи сохранения и накопления знания. Любое знание всегда уже содержится в хоре. Как пишет С. Арройо: «Материал для открытий существует повсюду, потому он может извлекаться обновляясь снова и снова, а не отыскиваться в готовом неизменном виде».[385]

Постчеловеческие коммуникации – это продуцирующие пространства (для оперирования наборами возможностей), где открытия случаются и исчезают, оставляя только следы, не всегда воплощаясь и реализуясь в действительности.

---

[383] Ulmer, Там же. P. 14.
[384] Arroyo S. J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013. P. 66.
[385] Arroyo S.J. Там же, p. 65.

Реализация чего-то нового, конкретного здесь возможна, но не обязательна, поскольку ценность хораграфической рецепции в индуцировании, накоплении энергии, интенсивности, напряжений. Полученная конкретная информация – лишь побочный аспект работы с фигуральным». [386]

1.4.3. Дифракционный анализ как метод исследования постчеловеческих коммуникаций

Анализ на содержание при рассмотрении большинства из известных искусств, медиапрактик, текстов - один из самых востребованных. Рефлексии относительно «присущих» информативных и художественных качеств, уникальности авторской работы легитимируют символическую ценность арт-объекта, увеличивая при этом его реальную монетарную стоимость. Критика подобного объектно-фетишистского отношения к искусству имела место на протяжении всего XX века, прежде всего потому, что анализ репрезентации (отражаемых значений) оперирует статичными качествами объектов и малоприменим в отношении целого ряда существующих перформативных и эмерджентных медиапрактик и арт-проектов.

В противовес рефлексии как способу получения знаний философы Д. Харрауэй и К. Барад предложили «дифракцию» как модель мышления и анализа коммуникации в рамках нерепрезентативного подхода. [387]

Д. Харауэй использовала концепт «дифракции», чтобы показать, как «интерференционные паттерны могут влиять на то, как создаются и проживаются значения»[388]. Для неё дифракция - это своего рода возмущение, прерывание

---

[386] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 178-201.
[387] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning, Durham, North Carolina 2007. 544 p.; Donna Haraway, Thyrza Goodeve. Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan_ Meets_OncoMouse. Feminism and Technoscience, New York 1997. 361 p.
[388] Haraway D. Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan©_Meets_OncoMouse™: Feminism and Technoscience. London/New York: Routledge, 1997. P.14.

привычного, «происходящее в месте на краю возможного, перед бездной неизвестного».[389]

Несмотря на множественные возможности понимания термина «рефлексия» (отражение) в гуманитарной науке, К. Барад видит в рефлексии метафору миропонимания как отражения реальности, включающее извлечение объективных представлений из окружающего мира. Она утверждает, что человеческие рефлексии всегда предполагали присутствие иерархии между анализирующим субъектом и внешним анализируемым объектом, рассматриваемым с некоего расстояния, некоторой позиции. Дифракция напротив, предполагает вовлечение субъекта в физическое конструирование объекта/пространства посредством их отношений друг с другом - того, что Барад называет «интра-акциями». Вместо привычного для обучения, познания, измерения, теоретизирования, наблюдения, описания существующих самостоятельных феноменов, Барад предлагает дифракционные практики их со-конструирования через интра-акции в материальном мире[390], поскольку никакие субъекты и объекты заранее не наполнены смыслом или присущими им свойствами. Субъекты и объекты приобретают смысл внутри явлений и в результате совместных интра-акций.

В физической науке дифракция - это способность волн огибать встретившиеся на их пути препятствия и проникать в область за ними. При этом отдельные волны накладываются друг на друга в одной и той же точке пространства, интерферируют друг с другом, их амплитуды объединяются, образуя составную волну.

По мнению Барад, дифракция как метафора нового способа исследования реальности и любых процессов в ней предполагает внимание к различиям, паттернам интерференции и эффектам методов создания различий. Дифракция

---

[389] Haraway D. Там же, p.273.
[390] Barad K. Там же, 2007, p.90.

создаёт нечто онтологически новое, вырываясь из циклического, самореферентного царства отражения и рефлексии.

Дифракционный метод К. Барад следует концепции *агентного реализма,* отрицая существование каких-либо онтологических категорий, утверждая реальность, которая постоянно реконструируется через материальные запутанности. Тела рассматриваются как открытые системы с изменяемыми, перестраивающимися границами. Реальности не являются априорными, а возникают по мере того, как человеческие и нечеловеческие тела вступают в интра-акции для создания определённых явлений.

Для Барад любые формы получения человеком знаний являются одновременно и формированиями новых реальностей. Соответственно, дифракционные методы познания означают изменяющийся и постоянно развивающийся процесс создания мира, в котором явления формируются посредством их материальных взаимосвязей.

Рефлексивные методы познания и деятельности основываются на представлениях о статической, единой, стабильной реальности, в рефлексии относительно которой акцент делается на том, что повторяется. Напротив, дифракционное мышление уделяет внимание вмешательствам и отличиям, которые проявляются в «конкретных материальных конфигурациях становления мира»[391]. Фокус дифракционного анализа смещается с интерпретаций к эффектам различия[392]. Метод «дифракционного чтения» К. Барад предполагает, что новые идеи и знания «прочитываются друг через друга так, чтобы пролить свет на различия по мере их возникновения: как создаются различия, что исключается и насколько эти исключения важны».[393]

Дифракционный анализ - исследование материальных эффектов различий посредством взаимодействия исследователя с данными и объектами.

[391] Barad K. Там же, 2007, p. 91.
[392] Barad K. Diffracting diffraction: Cutting together-apart //Parallax, 20(3), 2014: 168–187.
[393] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning, Durham, North Carolina 2007. P.30.

Дифракционный анализ означает перенос взгляда с изучения конкретных объектов, вопросов, людей на исследование человеческих и более-чем-человеческих взаимосвязей и внимание к явлениям в процессах их возникновения, к тому, как различия создаются и приобретают значение. Цель практикующего дифракцию состоит не в том, чтобы определить причинно-следственные связи, а скорее в том, чтобы наблюдать, как конкретные запутанности становятся активными, совместно составляющими реальность. Практикующий дифракцию отходит от когнитивных размышлений о себе и других, чтобы задействовать чувствительность своего тела-ума, взаимодействуя с силами и потоками внутри образовательных объединений, «становясь - с миром».[394]

Таким образом, более масштабная цель дифракции как метода состоит, по мнению К. Барад, в том, чтобы создать «новый способ мышления о природе различий, а также о пространстве, времени, материи, причинно-следственной связи и взаимодействии<…> для изучения взаимосвязанных эффектов, которые создают различия».[395]

Дифракцию можно рассматривать как один из способов осмысления и практической реализации постчеловеческой коммуникации.

1.4.4. Метамоделирование и анализ потенциального как метод исследования

Многие исследователи осторожны в утверждениях относительно какой-либо единой методологии в анализе современных медиапрактик, поскольку, как утверждает американская философ Э. Мэннинг, такой «универсальный» подход может ограничивать мышление уже известным.[396]

---

[394] Taguchi H.L.: A diffractive and Deleuzian approach to analysing interview data// Feminist Theory 13(3), 2012: 265–281.
[395] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning, Durham, North Carolina 2007. P. 73.
[396] Manning E. The Minor Gesture. Durham: Duke University Press, 2016. P. 34.

Мэннинг предлагает ориентироваться на «методологии становления» (becoming-methodologies), «исследования-создания» (research-creation), которые дают возможность мыслить за пределами известного, открывать новое в результате испытания становления знания из неизвестного.[397]

Художник и исследователь Эндрю Гудман предлагает анализ множественности и потенциального[398], основанный на концепции *метамоделирования* Ф. Гваттари. Метамоделирование, утверждал Гваттари, заключается в том, чтобы «отображать ощутимые линии формирования, не отталкиваясь ни от одной конкретной модели, активно принимая во внимание множество моделей, соперничающих за свою реализацию»[399]. Метамоделирование обладает потенциалом взаимодействия для создания новых ассоциаций.

Концепция «*исследования-создания*» направлена на организацию ряда пересекающихся направлений исследования посредством отработки сразу нескольких (часто противоположных) концепций и проведении художественных экспериментов. Как пишет Мэннинг, это трансверсальное исследование может обнаружить «новые формы знания», организуя «встречу разнородных практик, предоставляя им канал для коллективного выражения». [400]

Метамоделирование предполагает комплексный подход, который представляет собой непрерывную, открытую и коллективную деятельность. Такое исследование может включать в себя коллективную, разнообразную работу по выявлению возможного, например, параллельное составление и написание текстов (исследование-создание), непрерывную проблематизацию и множественный подход к решению вопросов (метамоделирование) и длительное интенсивное обсуждение этих вопросов (тактическая молекуляризация). Метод состоит в «создании проблем, более важных, чем их решения»[401]. Такое исследование

---

[397] Manning E. Там же pp. 30-1
[398] Goodman A. Gathering Ecologies. Thinking Beyond Interactivity. London Open Humanities Press. 2018
[399] Цит. по: Manning E., Massumi B. Propositions for an Expanded Gallery: Generating the Impossible. //Generating the Impossible 2011 Convergence, 2010: 25.
[400] Manning E. The Minor Gesture. Durham: Duke University Press, 2016. P. 27.
[401] Manning E. Там же, Manning E. P. 10.

направлено не на то, чтобы прийти к какому-то единому решению, а скорее нацелено на создание «ассамбляжей-машин» для изучения потенциала непредвиденных становлений и действий, пытаясь допустить спекулятивное мышление и имманентную связь любых идей.

Таким образом, предложенные в параграфе методы могут быть использованы для анализа постчеловеческих коммуникаций. Это не отменяет возможности одновременного применения привычных методологий: исторически-сравнительного, дискурсивного, формального, содержательного и прочих подходов.

Подводя итог первой главы исследования необходимо отметить, что постчеловеческие способы общения и взаимодействия ведут к существенным изменениям того, что традиционно понималось как коммуникация.

Вместе с тем, чтобы оставаться коммуникацией людей и в целом сохранить свою принадлежность к коммуникациям, постчеловеческие взаимодействия не могут не интегрировать человека в свои коммуникационные практики. Опыт объектно-ориентированной онтологии и спекулятивного реализма показывает, что исключение из коммуникативной цепочки человека как активного агента приводит к неизбежному обеднению результатов «коммуникаций» объектов, и, в конечном счете, остановки их движения и изменения.

Ключевые идеи, обсуждавшиеся в первой главе этого исследования, позволяют подготовить концептуальную базу для осмысления и обсуждения современных постчеловеческих коммуникаций в медиапроектах и арт-практиках.

Во-первых, важная для этой работы *идея сохранения человеческого в постчеловеческом* опирается на предположение о том, что обозначаемые многими исследователями постчеловеческие признаки, такие как гибридность сознания, гендерная нейтральность, мутабильность и неизбежность постоянной модификации человеческого тела, когда «я» может становится «иным» в зависимости от обстоятельств, потребностей, ситуаций - это в большей степени

стратегия коммуникации, установка, жест, но не условие для существования человека в эпоху постгуманизма. «Постчеловек» - будь то генномодифицированный организм, или киборг, органично соединённый с интеллектуальными машинами, может рассматриваться как конструкция, участвующая в познании, рассеянном по всему телу, телам и окружающей среде, но сохраняющая своё отношение к человеческому, расширяющая то, что значит быть человеком.

Рассуждение о постчеловеческом как нечеловеческом или античеловеческом обнаруживает теоретическую несостоятельность и должно быть подтверждено или опровергнуто реальными коммуникативными практиками. Требуется широкое исследование конкретных практик постчеловеческих коммуникаций как в медиаиндустрии, так и в области современного искусства, чтобы уточнить роль и функции человеческого в них.

Взвешенная позиция, вероятно, может заключаться в отказе от попыток искоренения человеческого «субъекта», в опровержении довода о том, что постчеловеческие коммуникации не нуждаются в теории субъекта.

Во-вторых, что существенно для постчеловеческой коммуникации - *признание тотальной реляционности и взаимосвязанности всего сущего и возможного.* Устранение иерархии в позиционировании человеческого и нечеловеческого, когда каждая вещь связана со всеми другими, приводит к стиранию различий между людьми и природой, природой и культурой, субъектом и объектом, между человеческим и нечеловеческим. Постчеловеческие концепции языка, мышления и коммуникации указывают на реляционность, «встроенность» всех человеческих проявлений в энергетические процессы во всем мире.

Отсюда и новые коммуникационные стратегии встраивания, сонастройки, соучастия, интерактивности, «становления-с» и пр., ожидающие рассмотрения на конкретных примерах. Коммуникация может представляться не как передача информации между самодостаточными субъектами, а скорее как возникающая

«экосистема» или форма ассамбляжа, где любое изменение одного компонента имеет последствия для всех других компонентов.

Возникает новое понимание коммуникации как действия комплексных систем, обладающих множеством целей и возможных результатов. Интерес представляет не столько то, как с помощью физического действия зритель-соучастник может получать информацию и переживать чувственный опыт, но как в результате взаимообусловленного действования гибридные человеко-машинные и коллективные человеческие образования (аутопоэтические системы) способны представлять себя, выражать свою самость и самообновляться, будучи результатом деятельности множества чувствующих, реагируюших и соучаствующих агентов.

Внимание смещается с передачи набора знаний и фокусируется на процессе столкновения интенсивностей и динамике сил, которые в том числе предшествуют любому индивидуальному сознательному опыту. Это отказ от принципа «артефакты говорят нам» в пользу принципа «артефакты говорят нами». Каждый пользователь, участвуя, увеличивает количество реализуемых связей и добавляет новое через процессы совместной активности.

Третьим, существенным для постчеловеческой коммуникативистики условием является *признанше непредсказуемости, случайности, инвариантности любого опыта, события, явления.* Отсюда интерес к работе с потенциальным, виртуальным, попыткам испытать себя, открыть и реализовать свой потенциал как цель и задача коммуникации.

Различие между символом или знаком и означаемым заменяется пониманием каждого фрагмента материи как указателя на потенциал и влияние. Именно в вибрации неизвестного потенциала действия тел возникает нечеловеческий акт самовыражения через коммуникацию и реляционность.

В постчеловеческой коммуникации минимальная реальная единица и содержание — это не слова, идея или концепция, а совокупность взаимовлияний и потенциальные «фигуры состояний» - фигуральности. Это всегда ассамбляжи,

которые производят высказывания. Коммуникация в этом случае становится средством, организующим взаимосвязь «переплетающихся полей» и сил (в том числе человеческих сил), способных развиваться непредсказуемым, разнородным образом.

Задача постчеловеческих коммуникаций в создании условий, чтобы проявилась нелинейная множественность возможного, чтобы фигуральное обрело перцептивные качества через процессы соучастия. Реляционное соучастие позволяет сделать ценностным множественность проявлений возможного и процессы его реконфигурирования.

В-четвёртых, в постчеловеческих коммуникациях *человеческое тело рассматривается как протезная телесность,* как *интерфейс, открытый модификации.* Отсюда практики испытания тела, улучшения тела, воспитания тела и пр. Физическое действие, действование, активность становятся условиями активации процессов становления телесности. Мышление и действие равноценны. Происходит переход от репрезентации к перформативности и физическому действованию, физической активности, актантности как важным принципам постчеловеческой коммуникации.

В-пятых, *постчеловеческая коммуникативистика должна уделять повышенное внимание не столько движению мысли/смысла/значения, сколько движениям материи и провоцированию изменений*. Отсюда требование постоянных материальных трансформаций во всем: в медиапространствах, в социуме, в коммуникациях и пр. «Задачи исследования смещаются с того, что коммуникация означает (показывает, представляет, символизирует), на то, что она делает, как влияет на коммуникантов и среду, в которой она осуществляется и развёртывается. Коммуникативный опыт здесь - это опыт материальной трансформации окружающей действительности.

Процессуальные коммуникационные практики задействуют материю не в качестве формы выражения, а как поток творческих становлений, активных в рамках композиционных процессов. Такие становления являются «более-чем-

человеческими», нередко даже исключающими человеческое восприятие. В этом случае каждый участник-агент определяется не как независимый субъект-коммуникант, но как совокупность тел, связанных и трансформирующихся посредством творческого становления материи». [402]

Это позволяет рассматривать сам акт общения как пространство действий и одновременных становлений в действиях, как проявление смысла через материальные отношения. Вместо того, чтобы овладевать содержанием произведения/медиапроекта/текста посредством интерпретации и отслеживания намерения художника, постчеловеческие коммуникации позволяют творческим практикам выполнять свою работу, влиять, предлагать новые способы мышления и бытия.

Поэтому, можно сделать вывод, что *примат эмоционального и аффективного над интеллектуальным определяет специфику постчеловеческой коммуникативистики*. Задействуя репрезентативные аудиальные и визуальные стимулы, такие коммуникации в качестве основных сил используют аффекты, ощущения, отношения и интенсивности.

«Реляционное коммуникационное событие концентрируется на создании условий для возникновения новых связей, активируя флюидные, трудно определяемые, конъюнктивные и дизъюнктивные силы: аффекты, неявные ощущения, микровосприятия и эмоциональные тональности. Это шаг к новому пониманию целей и задач коммуникации, заключающихся теперь в создании «линий ускользания» (Ж. Делёз) и изобретения новых потенциалов существования. Коммуникативные акты здесь служат цели накопления энергии и циркуляции ритмов между телами и объектами.

Смещение внимания с того, что означают вещи, на то, что они делают, имеет существенные последствия для понимания коммуникации – того, как что-то

[402] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 48.

влияет, что-то подчиняет нас своей воле, производит впечатление, воздействует эффективно и аффективно». [403]

Наконец, можно утверждать, что различные дискурсы постчеловеческой коммуникации (трансгуманистический, объектно-ориентированный, постгуманистический, более-чем-человеческий, экокритицистский) имеют свою коммуникационную специфику и особенности.

Так, *трансгуманистические коммуникации* нацелены на расширение технологических и концептуальных границ в понимании человека. Сохраняя связь с человеческой субъектностью, они, тем не менее, ищут возможности выхода за человеческие биологические ограничения, от техно-протезных и генномодифицированных форм вплоть до преодоления материальной оболочки человеческого тела и выстраивания взаимодействий между небиологическими цифровыми аналогами человеческих «сознаний».

Полностью исключая человеческий фактор, *объектно-ориентированные коммуникации* предлагают модель, отражающую сущность машинного сознания. Объектно-ориентированная онтология, спекулятивный реализм, феноменология «чужих», плоская онтология и связанные с ними философские направления – это попытка мышления за пределами человеческого. Эта философия предвосхищает машинное мышление, которое может имитировать полноценно мыслящий объект. В этом смысле, интерес представляют последствия подобных перспектив для изучения коммуникации и медиа.

Напротив, *телесно-ориентированные машино-человеческие коммуникации* основываются на телесных человеческих практиках соучастия и аффективно-эмоционального вовлечения в становление коммуникационных процессов.

В отличии от трансгуманистических, *постчеловеческие коммуникации* не делают различий между человеческими и нечеловеческими участниками. Здесь более важным являются процессы материальных становлений и изменений,

[403] Деникин А. А. Дискурсивные аспекты постчеловеческих коммуникаций // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 4. С. 48.

вариации форм, когда в разнородных интра-акциях материя сама выражает себя множественными способами.

Более-чем-человеческие коммуникации связываются с энактивным, телесно-ориентированным, аффективным режимами взаимодействия между людьми и объектами окружающего мира. Понятие «более-чем-человеческое» позволяет обратиться к сонастройке на незаметные движения и силы, которые подчёркивают (и эмоционально обусловливают) человеческий опыт, но которые часто превосходят человеческие возможности запечатлеть или сознательно «представить» их. Коммуникация (и художественная практика) может быть переосмыслена как процесс со-творчества со становлением материи: композиционная форма возникает через материальные отношения, а не задаётся заранее. Терминологический инструментарий, который лучше всего отражает эти процессы: материя-энергия, длительность, интервал и интуиция. Такой подход к коммуникациям не отрицает человеческие способы восприятия, но активирует чувствительность к процессам более-чем-человеческого становления, режимам аффективного обмена с материальным миром.

Экологические и экокритические коммуникации подтверждают идею неотделимости человека от всех органических и неорганических процессов в окружающей среде. Экологическая постчеловеческая коммуникативистика в полной мере признаёт то, как общество влияет на планету, уделяя особое внимание взаимосвязи и балансу различных систем и сетей. Постчеловеческая коммуникация здесь - это непредсказуемая бифуркация, «запутанность» в огромных хитросплетениях антагонистических сил от клеточного до транснационального.

Все эти дискурсы требуют детального исследования на конкретных примерах современных коммуникативных практик. Такая работа будет проделана далее, опираясь на методы исследования, в наибольшей степени отвечающие специфике постчеловеческих коммуникаций.

ГЛАВА 2. ТРАНСГУМАНИСТИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ КОММУНИКАЦИИ В АРТ-ПРАКТИКАХ И МЕДИАПРОЕКТАХ

Исследование трансгуманистических коммуникаций составляет вторую главу диссертационной работы. Рассмотрение трансгуманизма как перспективной и своеобразной концептуальной основы для построения моделей постчеловеческих коммуникационных практик представляется оправданным. Под «моделью коммуникации» понимаются «составные элементы и функциональные характеристики процесса коммуникации»[404]. Во второй главе анализируются основные понятия и дискурсы трансгуманизма на примерах конкретных художественных и медийных проектов, выявляются основные модели коммуникации, соответствующие проблематике трансгуманизма, а также прослеживаются общие векторы в понимании целей и задач трансчеловеческих коммуникаций художниками и исследователями в таких видах современного искусства как био-арт, сайнс-арт, трансгенное искусство, трансгуманистическое искусство, телематическое и роботизированное искусства.

2.1. Человеко-машинные взаимодействия и «протезные» коммуникации: киборги, биоимплантирование, технические дополнения и расширения

В начале XXI в. идеи трансгуманизма, став частью интеллектуального влияния различных форм литературного, медийного и художественного творчества, всё чаще обнаруживают себя в бытовой жизни людей: в социальной инженерии, проектном дизайне, медицине, коммуникациях и пр. Протезирование, генетика, телематика, нейротехнологии и робототехника - эти ключевые трансгуманистические «техно-направления активно развиваются, изменяя

[404] Кашкин В. Б. Коммуникация //Большая Российская энциклопедия [отв. ред. С. Л. Кравец]. Т. 14. М.: Большая российская энциклопедия, 2009. 749с. С. 659.

конфигурацию «естественного» человеческого тела, привнося существенные изменения в способы человеческих взаимодействий и предлагая новые модели *трансчеловеческих коммуникаций*.

Большинство проектов трансгуманизма характеризуют понятия «протеза» и «киборгизации». Компьютерные технологии и механические устройства соединяются с человеческим телом, становясь своего рода техно-продолжениями, дополняющими, усовершенствующими функции тела, усиливающими и трансформирующими реальные тела. Они расширяют и существенно трансформируют сам предмет изучения человеческого общения и человеко-машинного взаимодействия.

Если новая высокотехнологичная эпоха в перспективе предлагает переход к био-кибернетическим формам существования и социальной организации, то возникает целый ряд актуальных вопросов, например: как киборги могут общаться с себе подобными; какие изменения киборг привносит в концепцию коммуникативного субъекта; каковы последствия исключения человечности из коммуникаций; как должны решаться вопросы этики общения с киборгами и между ними; возможно ли равноправие в коммуникациях людей и киборгов; ограничивает ли возможности коммуникации кибернетическое размывание границ человеческого, как это влияет на особенности обмена информацией, риторику, методы убеждения?

Слово «киборг» – производное от «кибернетический организм», объединило в себе понятия «кибернетика»[405] и «организм». Этот гибрид машины и биологического организма, функционирование которого улучшено за счёт интеграции механических, электрических, вычислительных или иных искусственных компонентов, сочетает в себе как человеческие качества, так и

[405] Известный математик Норберт Винер ввел термин «кибернетика» в 1948 году, ставший теоретической предпосылкой, лежащей в основе понимания функционирования киборга. Винер (1961) утверждал, что все люди, машины и животные имеют сходные кибернетические системы гомеостаза, или «петли обратной связи» ввода-вывода для управления и коммуникации (Wiener N. Cybernetics, Or Control and Communication in the Animal and the Machine. 2nd ed. New York: The M.I.T. Press and John Wiley & Sons, Inc., 1961. 352 p.).

неприродные свойства. Будучи воплощённым в технологически улучшенной форме с помощью технологий, внедрённых в тело, человек получает доступ к новым физическим возможностям, способам восприятия, познания, новому опыту, практикам, привычкам и техникам общения.

В этом смысле, понятие киборг несинонимично понятиям «робот» и «андроид»: киборг - человекоподобное существо с машинно-электронным дополнением или заменой природных частей человеческого тела; робот - искусственная сущность, полностью состоящая из машинных (механических) элементов и внешне не обязательно похожая на человека; андроид - искусственный механизм, который, в отличие от робота, выглядит как человек.

Слово «киборг» часто применяется в переносном смысле, в отношении человека использующего в быту разного рода высокотехнологичные средства. Немало людей уже сегодня хотели бы считать себя «киборгами», например компьютерщики, опутанные проводами, датчиками, шлемами виртуальной реальности, нейрохирурги, манипулирующие волоконно-оптической микроскопией во время операции и геймеры, увлечённо играющие в видеоигры. Современный человек, желает он того или нет, ежедневно подключает себя к функционированию электронных систем, машин, устройств, получая информацию, услуги и прочие блага жизни через соединение с машинами и, тем самым, обеспечивая их функционирование.

В более строгом смысле, различают термины «киборг» и «бионический человек»: если бионический человек - это субъект, функции организма которого были улучшены механическими или биологическими средствами-протезами, то киборг функционирует благодаря компьютерным и вычислительными процессам, поддерживающим жизненные качества и выводящим его за рамки традиционных сенсорных и когнитивных возможностей человека. Соответственно, многих людей с физическими ограничениями можно было бы определить как «бионических»: это люди с электронными кардиостимуляторами, искусственными суставами, синтетическими органами и клапанами, системами медикаментозных

имплантатов, имплантированными роговичными линзами и искусственной кожей. Пример таких людей - американский актёр Кристофер Рив и английский физик-теоретик Стивен Хокинг, жизнедеятельности которых помогали специальные инвалидные кресла-протезы». [406]

Указанные примеры задействуют техно-протезы для усовершенствования человеческих возможностей, но кибернетическое в них может прекрасно сосуществовать с традиционными лингвоцентричными и знаковыми формами человеческой коммуникации. Бытовая «киборгизация» и протезирование преследуют утилитарные цели, а разработчики протезов стремятся в большей степени максимизировать практические выгоды от создаваемых девайсов, нежели экспериментировать с новыми коммуникационными возможностями высокотехнологичных протезов.

«Однако, чтобы считать человека киборгом, этих технических манипуляций недостаточно. Чтобы быть киборгом, функции органов (и прежде всего мозга) киборга должны быть искусственно расширены с использованием электро-механических, электронных, компьютеризированных устройств.

Некоммерческая организация Cyborg Foundation[407], созданная в 2010 году британскими кибер-активистами Нилом Харбиссоном (Neil Harbisson) и Мун Рибас (Moon Ribas), пропагандирует именно такой подход к пониманию киборгов. Основатели идентифицируют себя как киборги, поскольку в их тела была имплантирована технология, существенно изменяющая их сенсорное восприятие. Цель Cyborg Foundation - создать новые органы чувств, позволяющие по-другому воспринимать и понимать мир, устанавливать связь с животными и природой, расширить или кардинально трансформировать возможности человеческой коммуникации.

---

[406] Деникин А. А. Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19. № 1. С. 74-75.
[407] Подробнее см.: https://www.alphapedia.ru/w/Cyborg_Foundation [дата обращения: 07.08.2025]

Н. Харбиссон, рождённый с ахроматопсией – расстройством зрения, характеризующимся неспособностью воспринимать цвета, разработал приложение, которое преобразует длину волны света в звук, что позволило ему воспринимать цвета, «слушая», а не глядя на них. Цифровая камера, установленная на его голове, «считывает» цвета, и цифровая информация отправляется в приложение в его ноутбуке. Затем данные преобразуются в звук и отправляются обратно в наушники, которые позволяют ему «услышать» звучание цветов. Подключая Eyeborg к громкоговорителям, Харбиссон создавал звуковые портреты различных политических деятелей и, таким образом, демонстрировал возможность реализации синестетической коммуникации с помощью технологических средств.

Харбиссон открыто позиционирует себя как киборга: он воспринимает Eyeborg не как искусственный протез, а как неотъемлемую часть своего тела, которая помогает ему более точно воспринимать окружающий мир. Полагая, что именно чувства являются основным источником знаний для человека, художник показывает, что конвергенция технологий и информатики для расширения чувственного опыта способны существенно расширить область знания и способы коммуникации.

В этом творчество художника близко стратегиям Мун Рибас - ещё одной художнице-киборгу, которая вживила в свои ноги имплантат, позволяющий ей чувствовать сейсмическую активность Земли и движение Луны, что она называет «сейсмическим чувством». По её определению, художник-киборг — это художник, который создаёт новые чувства, сливаясь с технологиями до такой степени, что технологии становятся частью тела». [408]

Более сложный имплантат представляет Джо Декни (Joe Dekni), который в рамках арт-проекта «Cyborg» (2018) ищет способы добавления новых ощущений человеческому телу. Вдохновлённый природными способностями летучих мышей,

[408] Деникин А. А. Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19. № 1. С. 75-76.

Декни разработал и вставил себе в затылок сложный сонарный имплантат, который благодаря отросткам, входящим в его скулы, позволяет ему воспринимать объекты позади себя, чувствовать вибрации в окружающей среде.

«Идея искусственных протезов как средств расширения и изменения привычных перцептивных и физических возможностей человека - ключевая в творчестве австралийского художника-перформансиста Стелиоса Аркадиу, также известного как Стеларк. В серии арт-перформансов тело Стеларка технически расширяется, дополняется и трансформируется, в процессе чего автор ведёт постоянный поиск новых возможностей коммуникации как со своим телом, так и с телами зрителей-участников его проектов. Форма таких событий импровизационна и малопредсказуема, а результаты могут быть иными в зависимости от задействованных технологий, настроения аудитории и целого ряда других параметров.

В перформансе «Третья рука: Эволюция» (1976–1981) Стеларк двумя своими руками пишет слово «ЭВОЛЮЦИЯ» на стеклянной поверхности и одновременно протезной, механической рукой. Третья рука прикреплена к телу и активируется электромиографическими сигналами, поступающими от мышц ног и брюшного пресса Стеларка. Электроды фиксируют сокращения мышц и посылают управляющие сигналы, приводящие в действие механическую руку. В результате технология и телесные процессы работают совместно, создавая симбиотическое событие письма. За несколько лет выступлений Стеларк развил способность активировать эту дополнительную руку интуитивно, без необходимости сознательно сосредотачиваться на своих действиях, и может достигать существенной точности движений.

Стеларк рассматривает третью руку как дополнение к телу, а не замену отсутствующей конечности: «Протез - это не признак недостатка, а скорее симптом избытка»[409] утверждается на официальном сайте художника. Стеларк на

[409] Stelarc. Ear on Arm. Engineering Internet Organ. Реж. эл. доступа: http://stelarc.org/_activity-20242.php [дата обращения: 07.08.2025]

собственном опыте показывает, что существенная часть современных коммуникаций человека – это коммуникации с техникой и технологическими девайсами.

Такая коммуникативная модель подразумевает выстраивание электрических взаимообменов между аппаратно-программными частями и биологическими частями организма киборга. Здесь техно-инфраструктура становится важным фактором коммуникации киборгов, обнаруживая себя не только снаружи, но и внутри кибернетического тела. Техносфера для киборга - это естественная среда: чем совершеннее и высокотехнологичнее его внутренние части, тем больше возможностей он получает. Поэтому технологическое совершенствование киборга может рассматриваться как «личностное» совершенствование кибернетически дополненного организма: технология для него становится «Другим», в процессе интеграции которого в организм происходит обновление и совершенствование последнего». [410]

Помимо практических возможностей коммуникации, идея киборга сама по себе представляет дискурсивный интерес. Художники, работающие в рамках современного искусства, объединяют в своей деятельности возможности науки, технологии и творчества ради экспериментирования и разработки новых технопротезов в качестве художественно-коммуникативного средства. Более того, в практиках сайнс-арта, био-арта и прочих направлений современного искусства дискурсивная и идейная основа артефактов не менее важна, нежели сами практики реализации этих артефактов. Это даёт возможность дополнить модель практических постчеловеческих взаимодействий киборгов дискурсивным коммуникационным аспектом, включающим эстетические, этические, философские и прочие вопросы.

Изучение специфики таких трансгуманистических коммуникаций требует более детального определения понятия «киборг».

---

[410] Деникин А. А. Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19. № 1. С. 76.

Изначально концепция киборга разрабатывалась учёными для реализации задач военной промышленности и покорения глубин космоса[411]. Однако, эта идея быстро привлекла внимание писателей, режиссёров, философов, антропологов, специалистов в области коммуникации. Первые техноутопические пророчества гласили о приближении «новой технологической эры», в которой киборги-постлюди постепенно избавятся от своих бренных тел и будут пребывать в «блаженном эфире» виртуальных цифровых пространств.

Вымышленные киборги в литературе, кино и других искусствах позволяют актуализировать целый ряд вопросов гуманитарно-этического характера: о природе человека, его идентичности, чувствах, эмоциях, коммуникациях и физических возможностях. Массовый интерес к образу киборга связан как с опасениями по поводу негативных последствий воздействия технологий на человека, так и с завороженностью масштабами современного технологического прогресса.

«Начало философско-гуманитарного осмысления идеи киборгизации датируется 1980-ми годами и во многом связано с работой философа-киберфеминистки Д. Харауэй, которая вводит концепцию киборга в сферу академических исследований. В эссе «*Манифест киборга*» она представляет киборга как «кибернетический организм, помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла»[412]. Харауэй описывает стирание границ между человеком и машиной, между людьми и животными, физическим и нефизическим, подстёгиваемое развитием медицины,

---

[411] Неологизм «*киборг*» возник в статье «Киборги и космос» австрийского нейрофизиолога Манфреда Клайнса и американского врача-психолога Натана Клайна, опубликованной в сентябрьском выпуске журнала «Astronautics» за 1960 год, в которой рассматривалось будущее пилотируемых космических полетов, утверждалось, что «изменение функций организма человека в соответствии с требованиями внеземной среды было бы более предпочтительно, нежели имитация земной среды для обитания в космических условиях» (Clynes Manfred E., Kline Nathan S., Cyborgs and space //Astronautics, September, pp. 26-27, 74-75; перепечатоно в Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera, eds., The Cyborg Handbook, New York: Routledge, 1995, p. 29). Учёные предположили, что адаптация человека к космосу без скафандров может быть возможна с помощью имплантатов, которые позволят его усовершенствованному телу сохраняться в неблагоприятных условиях. Согласно их идеям, имплантация части машины в живой организм улучшила бы и модифицировала функции организма, который функционировал бы как кибернетическая саморегулирующаяся система человек-машина.

[412] Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х //Гендерная теория и искусство. Антология: 1970-2000. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2005. С. 323.

промышленности и техническим прогрессом. Появление кибернетических гибридов для Харауэй – это желанная возможность устранить любые социальные иерархии и дуализмы, изменить традиционные взгляды на человеческое знание и коммуникации, отменить гендерные роли и фиксированные идентичности.

Вместе с тем, в своих рассуждениях о киборгах Харауэй дистанцируется от идей трансгуманизма и постгуманизма. Её заботит не улучшение человека, а децентрализация, стирание самости человеческого субъекта»[413]. Её киборг - «ироничный политический миф», яркий и чудовищный образ-метафора, который одновременно олицетворяет формирующуюся технокультуру, характеризующуюся всё более близкими связями между телом и машинами, новым набором политических вызовов, возникающих в связи с технологиями информации и контроля, и радикальным вмешательством в феминистскую теорию и политику. В трактовке Харауэй технология не столько является усилением «человеческой природы», сколько своей гибридностью, изменяемостью и двусмысленностью подрывает саму концепцию «человеческого», много столетий пестованную западным гуманизмом.

В 1990-е годы осмыслением идеи киборга заинтересовались учёные из самых разных академических областей: из юриспруденции, социальных наук, физиологии и когнитивистики, медицины, антропологии, биотехнологии и истории. Через идею киборга зарубежные учёные актуализируют этические, политические и культурные аспекты[414]. Идея киборга применяется как дискурсивный и критический инструмент для обсуждения проблем интеграции между человечеством и технологиями[415]; как симптом эпохи постмодерна[416]; как

---

[413] Деникин А. А. Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19. № 1. С. 77.

[414] Haraway D. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. Oxon: Routledge, 1991. 287 p. Midson Scott A. Cyborg Theology Humans, Technology and God. London/New York: Bloomsbury Publishing. 2017. 272 p.Lukaszewicz Alcaraz Aleksandra. Are Cyborgs Persons? An Account of Futurist Ethics. Palgrave Macmillan, 2021. 197 p.

[415] Graham Elaine L. Representations of the Post/human: Monsters, Aliens, and Others in Popular Culture. Manchester: Manchester University Press, 2002. 259 p.

[416] Balsamo A. The virtual body in cyberspace //The cybercultures reader, D. Bell & B. M. Kennedy (eds.). Routledge, London and New York, 2000. P. 489–503. Best Steve, Kellner Douglas. Postmodern Adventure. NY: Guilford Press, 2001.

неизбежная реальность современной жизни[417]. Учёные, изучающие киборга, представляют его как следующий шаг в эволюции людей и машин[418] или как пример симбиотических отношений между биологическими и технологическими системами[419].

В России изучением проблем киборгизации занимались И.Ю. Алексеева, В.В. Чеклецов, В.И. Аршинов[420]. Они обращают внимание на негуманность самого понятия «киборг», «андроид», «биоробот», полагая, что искусственный интеллект не обладает эмоциями и ни в коем случае не должен рассматриваться как равноправный по отношению к человеческой личности.

Вместе с тем, концепция «киборга» практически не затрагивалась и не осмыслялась в теории коммуникации.

Даже те области коммуникативистики, в которых обсуждаются вопросы взаимовлияния человека и цифровых медиатехнологий, в целом не выходят за рамки традиционных вопросов коммуникативистики, например, лексических и формальных особенностей текстов электронной почты, социально-коммуникативных проблем веб-сайтов, чатов, блогов и пр. Ключевым для исследователей продолжают оставаться вопросы: кто передаёт информацию, какого рода эта информация, как она интерпретируется и влияет на адресатов. Технология понимается как техническое дополнение к естественным формам человеческого общения, то есть передачи информации от одного человека к другому.

---

[417] Hayles N. K. How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. University of Chicago Press: Chicago, 1999. 364 p.

[418] Baudrillard J. Impossible Exchange. Trans. Chris Turner. London: Verso, 2001. 151 p. Dyens Ollivier. Metal and Flesh: The Evolution of Man: Technology Takes Over. Trans. Evan J. Bibbee and Ollivier Dyens. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001. 178 p. Laughlin Ch D. The Cyborg, the Ideology Chip and the Guru Programme: The Implications of Cyborg Technologies for the Development of Human Consciousness // Foresight. 2 (2000). 291- 312. Laughlin Charles D. The Evolution of Cyborg Consciousness// Anthropology of Consciousness 8 (1997). 44-159. Rothenberg David. Hand's End: Technology and the Limits of Nature. Berkeley, CA: University of California Press, 1993. 256 p.

[419] Хоружий С.С. Проблема постчеловека, или Трансформативная антропология глазами синергийной антропологии.//Философские науки. 2008;(2):10-31. Figueroa-Sarriera, Heidi J. Children of the Mind with Disposable Bodies: Metaphors of Self in a Text on Artificial Intelligence and Robotics// The Cyborg Handbook. Ed. Chris Hables Gray, Heidi J. Figueroa-Sarriera, and Steven Mentor. New York: Routledge, 1995. 127-135.

[420] Алексеева И.Ю., Аршинов В.И., Чеклецов В.В. «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС-революция и будущее человека» // Вопросы философии, №3 (2013), с. 12-22.

Концепция киборга как раз и была создана для того, чтобы подорвать это привычное понимание человеческой субъективности и нацеленной коммуникативной деятельности.

Исследования канадского социолога и медиатеоретика Маршалла Маклюэна заложили концептуальные основания в понимании трансгуманистических коммуникаций. Маклюэн считал, что коммуникационные медиа-технологии экстернализируют человеческие чувства, функцию обработки и запоминания информации, технологически объединяя множество географических местоположений, наций и идентичностей в «электрически сконцентрированной<…>глобальной деревне». [421]

И хотя стремление Маклюэна к «целостности, сопереживанию<...> глубине осознания» и «высшей гармонии всех существ» может показаться идеализированным, маклюэновские «расширения» способствовали формированию нового дискурса человеческой идентичности, который выходит за рамки гуманизма. Этот новый дискурс фокусируется на исследовании взаимоотношений человека и машины, которые всё чаще анализируются не с человеческой позиции, а в контексте их технологической гибридности, поскольку сам процесс «расширения человеческого» отменяет границы человеческого «я». Вместо того чтобы говорить о технологиях как «продолжениях человеческого тела», формируется дискурс, который артикулирует изначально протезный характер человеческой идентичности. Здесь идентичность человека всегда обусловлена самими взаимодействиями и контактами с техникой.

Уже самые первые исследования идеи киборгов М. Клайнсом, Н. Клайном[422] были посвящены разработке методов сообщения между техническим оборудованием и биологическими системами. Собственно под «кибернетикой» Норберт Винер понимал коммуникации между организмом и машиной. Причём

---

[421] Маклюэн Маршалл. Галактика Гутенберга : становление человека печатающего / пер. И. О. Тюриной. - Москва : Акад. Проект ; Фонд "Мир", 2005. 495 с.

[422] Clynes Manfred E., Kline Nathan S., Cyborgs and space //Astronautics, September, pp. 26-27, 74-75; перепечатоно в Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera, eds., The Cyborg Handbook, New York: Routledge, 1995. 568 p.

коммуникация в кибернетике рассматривалась изоморфно как для органических образований, так и для технологических систем. В этом смысле, сам киборг становится киборгом благодаря коммуникации, он сам подвержен коммуникативным воздействиям, конституируется и активируется ими. Субъективность киборга, всегда изменчива и всегда в движении, изначально формируется в потоке информации и настраивается и перестраивается благодаря складывающимся социальным и материальным условиям.

В отношении киборга коммуникация становится не средством сообщения-передачи упорядоченной информации, но способом формирования ситуативной субъектности посредством оперирования потоками контролируемого информационного шума. Если информационный шум в коммуникационной модели Шеннона и Уивера являлся причиной нарушения целостности сообщений, помехой, в кибернетике самоорганизующихся систем киборг рассматривается как гетерогенная, множественная сущность, вместилище гетерогенных представлений, идей и способов мышления, обнаруживающий свой потенциал в шуме, в сбивающих с толку означающих, в разрушении шаблонов. В понимании Д. Харауэй, киборг «настаивает на важности шума»[423]. Киборг целенаправленно создаёт шум — он разрушает единую личность посредством гибридизации ради возникающих случайностных констелляций и непредвиденных исходов.

Поэтому, субъективность киборга не определяет содержание коммуникативных взаимодействий, но сама является продуктом непредвиденных исходов коммуникационного обмена.

Такое фундаментальное изменение статуса субъекта ранее уже обсуждалось в постструктуралистской теории языка. Ж. Деррида, следуя идеям Фердинанда де Соссюра, утверждал, что субъект всегда вписан в язык, что он является «функцией» языка. Он становится говорящим субъектом, только благодаря

[423] Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х //Гендерная теория и искусство. Антология: 1970-2000. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2005. С. 360.

подчинению его речи<...> системе лингвистических предписаний, построенной как система различий[424].

«В коммуникациях киборгов техно-биологические взаимодействия сами по себе становятся «языком», тем не менее не исключая вербальной составляющей для передачи информации.

Неудивительно, что следующий эволюционный шаг в моделях трансчеловеческих коммуникаций - это изменение функции самих интерфейсов и устройств: когда они становятся «умными», они начинают контролировать поведение людей, становясь всё более независимыми и менее заметными. Технопротезы могут рассматриваться не только как продолжение человеческого тела, но и как средства, ограничивающие и контролирующие человеческую свободу, как своеобразный «Другой» коммуникации.

В этом смысле показателен проект киберхудожника Стеларка - роботизированная кинетическая скульптура «Exoskeleton» (1998). Это перемещающийся каркас с пневматическим приводом, весом в 600 килограмм, напоминающий гигантское роботизированное насекомое. В процессе перформанса машина активируется движениями рук и ног Стеларка, располагающегося на поворотном столе в центре машины, и перемещается во всех направлениях (назад, вперед, влево и вправо), поворачивается как по часовой стрелке, так и против часовой стрелки, раскачивается и приседает. «Экзоскелет» соединяется с верхней частью тела художника и снабжен магнитными датчиками, которые активируются движениями кисти, запястья и предплечий, позволяя небольшими жестами управлять большими механическими ногами. Всё это требует сноровки и тренировки от художника-перформера, чтобы части устройства функционировали слаженно.

Стеларк предствляет свой «Экзоскелет» и как продолжение собственного тела, и как реальный опыт превращения в человека-киборга. Но проблема

[424] Гурко Е. Тексты деконструкции. Деррида Ж. Differance. Томск: Издательство “Водолей”, 1999. С. 142.

заключается в тяжёлой и громоздкой конструкции экзоскелета. С одной стороны машина обеспечивает тело Стеларка дополнительными конечностями и большими шаговыми способностями (преодолевая большие расстояния за каждый шаг, чем способны человеческие ноги). С другой, вес конструкции заставляет Стеларка двигаться медленно, поскольку большой размер делает конструкцию довольно неповоротливой. В результате, технорасширение не столько увеличивает функционал тела, сколько подчиняет его действие моторизированному механизму. Стеларк вынужден позволить технологии (даже если она работает под контролем человека) управлять движениями собственного тела. Стеларк на реальном опыте доказывает, что киборгоподобная технология экзоскелета может вносить ощущаемые изменения в привычные способы поведения, движения и общения человека. Таким образом, протез не оказывается «незаметным» дополнением для его владельца, а напротив периодически привлекает внимание к своей материальности, непосредственно участвуя в обмене тактильной, технической информацией. Стеларк вынужден учитывать поведение «протеза», формирующего зону некоторой непредсказуемости во взаимодействии с ним.

Работа художника Мартина Фрея «Cabboots» (рус. «ботфорты», 2007) наглядно иллюстрирует, как «полезные» машины могут быть не только незаменимым в быту средством, но и технологией контроля. Ботфорты - это обувь со встроенной цифровой системой навигации, которая помещается в подошву обуви и соединяется с мобильным устройством. Обувь предназначена для людей с болезнью Альцгеймера или с нарушениями зрения. Ботфорты программируются, могут «запоминать» дорогу домой или любой другой маршрут, могут «видеть» препятствия благодаря инфракрасным датчикам, подключённым к небольшим моторным модулям, которые изменяют угол наклона подошвы обуви, позволяя идущему человеку обходить препятствие безопасным способом. Обувь управляет идущим человеком, она «видит», решает, стимулирует человека к движению в определённом направлении и не позволяет совершать ошибки. Но такая технология может быть в определённых ситуациях и опасной. Например, никто не

гарантирует, что она не даст сбой и позволит слепому человеку переходить улицу на красный свет.

Очевидно, что для понимания содержательной стороны этих арт-проектов недостаточно анализа лишь образного или дискурсивного содержания произведений, либо выяснения целей, залач и стратегии художников, представляющих эти практики. Не менее важным здесь представляется анализ реальных ситуативных взаимовлияний и дифракционных становлений (в терминах К. Барад), то есть процессов и результатов практического взаимодействия между людьми и объектами и их влияния на реальные изменения субъектных позиций участников - то, что составляет специфику дифракционного и хораграфического подходов в постчеловеческих исследованиях.

В статье исследователя Дэвида Гункеля «Мы - борги: киборги и субъект коммуникации» (2000), автор утверждает, что киборг «включает в себя реконфигурацию субъекта, которая не только подрывает концепцию человеческой субъективности, но также угрожает и обещает преобразовать сам предмет изучения человеческого общения»[425]. Он указывает, что традиционный субъект коммуницирует благодаря «преднамеренной активности источника или отправителя информации»[426], в то время как субъект-киборг благодаря своей коммуникативной активности поддерживает «социальные и материальные условия, благодаря которым становятся возможными различные субъектные позиции». Гункель приходит к выводу, что «именно благодаря парадоксальной фигуре киборга субъект коммуникации начинает освобождаться от ограниченных предпосылок и возможностей, навязанных традициями гуманизма и современной наукой».[427]

Применительно к киборгу технология оказывается шире, нежели лишь средство, которое разумный самодостаточный индивид мог бы использовать для

[425] Gunkel D. We are Borg. Cyborgs and the subject of communication// Communication theory 10 (3), 2006. P. 333.
[426] Gunkel D. Там же. P. 341.
[427] Gunkel D. Там же. P. 348.

собственного самоутверждениия. Напротив, технология участвует в конструировании формы и субъективности самого киборга. Как указывает Харауэй, «машина — не оно, подлежащее анимации, поклонению и порабощению. Машина — это мы, наши процессы, аспект нашего воплощения».[428]

Стеларк тоже критикует идею автономии человеческого «Я», выдвигая на первый план изначальную протезность самости и её обретения в сети отношений. В результате тело рассматривается художником не как оболочка для души и разума, а скорее как последовательность взаимозависимых дополнений и замен.

Стеларк использует «риторику гостеприимства» в своих выступлениях (позаимствовав термин «гостеприимство» у Ж. Дерриды), описывая тело как «хозяина — не только для технологий, но и для удалённых агентов»[429]. Его проект «The Stomach Sculpture» (1993), в котором куполообразная капсула, изготовленная из высокопрочных металлов, была внедрена в его тело, а затем активирована с помощью переключателей на блоке управления и задокументирована с помощью видеоэндоскопического оборудования, является одним из примеров такого «гостеприимства». Художник полагает, что «пришло время заново колонизировать организм с помощью миниатюрных роботов, чтобы увеличить популяцию бактерий, помочь нашей иммунной системе и контролировать капилляры и внутренние пути организма. <. . .> На уровне нанотехнологий машины будут населять клеточные пространства и манипулировать молекулярными структурами». [430]

Это взаимопроникновение между человеком и машиной является для Стеларка благотворным примером реализации новых способов «гостеприимства» и коммуникации. Открывая своё тело вторжению технологий, Стеларк отказывается от возможности заранее предсказывать последствия своих действий.

---

[428] Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х //Гендерная теория и искусство. Антология: 1970-2000. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2005. С. 366

[429] Stelarc. Parasite visions: Alternate, intimate and involuntary experiences. Art and Design: Sci-Fi Aesthetics, 12 (9/10), 1997. P. 66.

[430] Stelarc. From psycho to cyber strategies: prosthetics, robotics and remote existence //Cultural Values 1:2 (1997): 248-49.

В этом смысле концепция «хораграфического исследования» Г. Ульмера может быть полезна в качестве методологии исследования работ Стеларка.

Особенность коммуникативной стратегии, внедряемой Стеларком заключается в том, что «тела будут обогащаться фантомными партнёрами не ради компенсации своих недостатков, но для расширения возможностей и усиления своей физиологии»[431]. Подвергаясь изнутри воздействию множества посторонних агентов, тело должно развить своего рода «текучее осознание, которое тускнеет и усиливается по мере того, как они соединяются и разъединяются».[432]

В целом ряде своих арт-проектов Стеларк применяет технопротезы для демонстрации возможностей децентрализованных телесных коммуникаций и изменения природной анатомической структуры человеческого тела.

В рамках работы на стыке боди-арта и перформанса «The Ear On Arm» (2008) Стеларк хирургическим путём имплантировал себе в руку протезное ухо, выращенное из стволовых клеток и человеческих тканей, после чего с помощью цифровых технологий и Интернета этот «орган» позволил людям удаленно слышать всё то, что художник слышал сам. Любой желающий мог подключиться к системе по Сети и разговаривать со Стеларком через это «ухо», а художник мог отвечать посредством него.

Стеларк на собственном опыте демонстрирует, что контуры человеческого тела, человеческая кожа больше не служат разграничению между внутренним «я» и внешним миром. То, что циркулирует внутри тела в виде информации, неизбежно вырывается наружу и становится общим, благодаря цифровым соединениям и глобальной Сети.

Визуализируя идеи Д. Харауэй, Стеларк показывает, как субъекты множественные и изменяемые формируются в рамках сложных сетей коммуникативного обмена. Самость определяется структурным положением в

---

[431] Stelarc. Parasite visions: Alternate, intimate and involuntary experiences. *Art and Design: Sci-Fi Aesthetics, 12* (9/10), 1997. P. 69.
[432] Stelarc. Там же.

более широком поле дискурсивных сил и символических практик. Субъектность киборга постоянно дрейфует, конституируясь и воссоздаваясь в различных конфигурациях в зависимости от дискурсивной организации события. Происходит смещение акцента с индивидуального субъекта на социальные и материальные условия, благодаря которым становятся возможными различные позиции субъекта и потенциальные изменения.

Такой «протезной коммуникации» близка концепция делёзианского «становления». Для Делёза и Гваттари «становление — ни подражание, ни отождествление»[433], это процесс непрерывного движения и экспериментов, а не то, что приводит к какой-либо единой цели.

Интернет-перформансы Стеларка открывают новые пространства для процессов «становления» между биологической формой человека и технологией. Грамотность киборга (или «элетрейси», по Ульмеру) здесь означает готовность интуитивно подключать, разъединять, варьировать технологические дополнения к своему телу, в поиске наиболее удачного стечения обстоятельств и готовности использовать в своих целях эти обстоятельства.

Впрочем, даже в условиях технологически опосредованных, мгновенных, многократных коммуникаций, технологическое устройство всё ещё находится вовне, а не внутри — технологические и биотехнологические расширения ещё не слились с человеческими телами безразрывно, не приводя к радикальным изменениям в коммуникации. Человеческое тело и человеческая субъектность ещё остаются исходным условием для формирования коммуникационных практик «выхода» за пределы человеческого.

Существенные же изменения начинают происходить с исчезновением любого посредничества при коммуникации людей и машин, что становится технически возможным с развитием *нейронных сетей* и *нейротехнологий*, позволяющих создавать новые формы передачи сообщений.

---

[433] Делёз Ж. Эмпиризм и субъективность: опыт о человеческой природе по Юму. Критическая философия Канта: учение о способностях. Бергсонизм. Спиноза: Пер. с франц. М.: ПЕР СЭ, 2001. С 467.

В середине 1990-х эксперименты Стеларка выходят за рамки встраивания протезов в тело, которое теперь стало использоваться как «альтернативная операционная единица, которая распределена в пространстве, но подключена к Интернету»[434]. Художник начинает использовать технологии в перформансах, которые позволяли удалённым пользователям в разных географических точках, в разных странах управлять его собственными движениями.

В «Fractal Flesh» - перформансе 1995 года, показанным на фестивале искусств и технологий Telepolis в Люксембурге, Стеларк соединил правую часть своего тела с мышечным стимулятором, подключённым к Интернету. Участники Центра Помпиду в Париже, Media Lab в Хельсинки и конференции «Doors of Perception» в Амстердаме смогли управлять непроизвольными движениями рук и ног Стеларка с помощью сенсорных экранов. Для этого действа была разработана система стимулятора мышц с сенсорным интерфейсом, которая отображала карту тела Стеларка. Группы мышц на его теле получали электронные импульсы от электродов на теле. Прикоснувшись к области на карте тела Стеларка, зрители, просматривающие выступления через Интернет, могли заставлять его мышцы непроизвольно сокращаться и двигаться. При этом левая часть его тела могла функционировать самостоятельно.

Как объяснял сам Стеларк, этот преформанс о том, как «киборг становится своего рода киборг-системой из множества тел, пространственно разделённых, но соединенных электронным способом – Интернетом, возможно, как внешней нервной системой, которая соединяет эти операционные узлы и позволяет возникнуть расширенной операционной системе». Для Стеларка человеческое тело – «полое тело», тело которое открыто любым процессам соединения/разъединения. По словам Стеларка это: «изменчивое, скользящее сознание, которое не является ни "полностью-тут" в этом теле, ни "полностью-там" в тех телах. Речь идёт не о фрагментированном теле, а о множестве тел и

[434] Подробнее см.: Stelarc. ZOMBIES & CYBORGS The Cadaver, the Comatose & the Chimera. Реж. эл. Доступа: http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf [дата обращения: 07.08.2025]

частей тел, дистанционно направляющих друг друга. Речь идёт не о механизмах управления "хозяин-раб", а о петлях обратной связи альтернативного осознания, свободы воли и расщеплённых физиологий».[435]

Перформанс «Ping Body» (1996) задействовал Интернет для манипулирования телом Стеларка, но теперь не зрители-участники дистанционно управляли движениями тела (как это было в «Fractal Flesh»), но тело Стеларка управлялось данными, то есть самой Интернет-активностью. Случайные сетевые запросы из более чем 30 доменов Интернета с задержкой от 0 до 2000 миллисекунд конвертировались в удары током от 0 до 60 вольт, подававшиеся на дельтовидную мышцу, бицепс, суставы, подколенное сухожилие и икроножные мышцы Стеларка, инициируя их непроизвольное сокращения.

Стеларк считает, что в будущем такая коммуникация может объединить людей, разделённых большими расстояниями, изменить законы взаимодействия человека с человеком и людей с компьютерами. Это и управление на расстоянии любыми биокибернетическими организмами, и возможность коммуникации одного биокибернетического организма посредством использования физических возможностей других.

В 1999 году Стеларк представил проект «Movatar» — компьютерную систему, в которой человеческое тело повинуется действиям экранного изображения виртуального аватара. Пользователи привыкли, что в видеоиграх геймер сам управляет своим экранным персонажем-аватаром. Стеларк зеркально меняет привычное и его виртуальный альтер-эго, «моватар», получает доступ к физическому телу человека благодаря пневматическому экзоскелету - связующему звену между телом Стеларка и аватаром. Костюм управляет движениями тела, в то время как компьютер управляет костюмом. Стеларк добровольно освобождает своё тело от самого себя и отдаёт его «воле» программной сущности.

---

[435] Stelarc. ZOMBIES & CYBORGS. The Cadaver, the Comatose & the Chimera. http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf [дата обращения: 07.08.2025]

Несмотря на то, что аватар заставляет двигаться тело Стеларка, у художника всё же остаётся возможность отчасти контролировать свои движения, нажимая ногами на переключатели на полу. В результате, и человеческое тело, и виртуальное тело вносят свой вклад в операционное поведение друг друга. Причём ни одна сторона полностью не контролирует результат взаимодействия. Стеларк заинтересован именно в неожиданных результатах таких взаимодействий.

Как пишет Стеларк: «В большинстве моих выступлений присутствует готовность подчиниться машине<…> Причина, по которой я делаю это, заключается не в безумии, это подчинение - желание испытать альтернативу, испытать, что значит быть ни человеком, ни машиной, но чем-то между ними». [436]

Хотя Стеларк возлагает большие надежды на концепцию «разделённого тела», эта идея может нести в себе определённые риски для человека, поскольку даёт по сути неограниченный контроль и возможность манипуляции действиями людей. Будучи не в силах сопротивляться Сетевым «кукловодам», люди могут быть вынуждены совершать действия против своей воли. Это свидетельствует о том, что концепция Стеларка отчасти противоречит доктрине трансгуманизма, поскольку потенциальная открытость к влиянию «других» (людей или машин) препятствует трансчеловеческой убеждённости в неотъемлемом праве выбора и самостоятельности поведения человека.

Возможно ли применение коммуникационных стратегий Стеларка в реальной жизни людей? Очевидно возможно, и даже уже сегодня реализуется в компьютерно-человеческих взаимодействиях в коммерческих видеоиграх и на Сетевых платформах. Попытки жёсткого алгоритмического программного контроля в этих медийных форматах сочетаются с присутствием подспудных возможностей для пользователей обойти контроль, вмешаться в логику системы (используя разного рода ухищрения, хаки, гличи, баги, альтернативные

[436] The Cyborg Experiments: the Extensions of the Body in the Media Age, ed. Joanna Zylinska. London and New York: Continuum, 2002. P. 66.

платформы и пр.) – то есть весьма успешно проявлять свою человеческую волю против попыток программного контроля.

Следует заметить, что и сам Стеларк, отдавая своё тело на нужды искуства, никогда не оказывается полностью во власти технологий. Он целенаправленно планирует, реализует заранее составленные планы и концептуальные идеи. Стеларк, сам того не желая, доказывает, что человек - это гораздо больше, чем гибрид тела и технологии, поскольку его тело всегда остается живым и переживающим, испытывающим радость, горе, желание, боль и т.д., то есть остаётся человеческим.

Новые трансгуманистические коммуникационные модели хотя и позволяют отчасти пересмотреть традиционные основы теории коммуникации - понятия субъекта, знания, авторитета, понимания, убеждений, значения, объективности и свободы действий, обращены они так или иначе к человеку.

Эксперименты Н. Харбиссона, М. Рибас, Дж. Декни, П. Лопеса, перформансы Стеларка и многих других киберхудожников нацелены на формирование и популяризацию новых технокибернетических дискурсов, провоцирование дискуссий среди зрителей и критиков, для коммуникации с любителями подобного рода тем и вопросов. При всей оригинальности и провокативности идей этих художников, форма организуемых ими арт-проектов сохраняет необходимость в человеческом субъекте, способном оценивать происходящее извне, задавать художественные и этические вопросы, искать и находить на них ответы в реальной практике.

На вопрос, что значит быть коммуницирующим киборгом, вероятно, может ответить только настоящий киборг. Этот уровень общения не доступен человеку в его современной физической форме. Но стремление представить себе возможное, желание испытать новый опыт свойственно именно человеку, и новые модели

коммуникации, предлагаемые трансчеловеческим дискурсом, обеспечивают человека такими возможностями».[437]

Таким образом, очевидно, что как нечеловеческий уровень общения, так и традиционный человеческий уровень общения продолжают быть актуальными в отношении коммуникаций киборгов. Если общение киборга с киборгом недоступно обычному человеческому восприятию, общение человека с киборгом через стремление к пониманию и дискурсивность можно рассматривать в категориях схожих с традиционными подходами к коммуникации.

2.2. Телематика и телекоммуникации: расширения тел, сетевые тела-узлы

С повсеместным распространением цифровых медиатехнологий телекоммуникации[438] становятся привычным средством человеческого общения и взаимодействия. Благодаря практически мгновенной передаче аудиовизуальной информации, расстояния теперь не являются преградой для человеческого общения. Значительная часть социальных контактов, рабочих и бытовых взаимодействий осуществляется посредством сотовых телефонов, спутникового и кабельного телевидения, факсов, модемов, телекоммуникационных устройств и пр. Применяется телекоммуникационное управление объектами на расстоянии с помощью телероботов и дистанционного видеонаблюдения.

Телематика, охватывая взаимодействие между людьми и искусственными компьютерными системами[439], ставит немало вопросов о возрастающем влиянии удалённых коммуникаций, взаимозависимости техники и человека, отношений,

---

[437] Деникин А. А. Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19. № 1. С. 77-82.

[438] Телекоммуникации - электронные сети для обеспечения коммуникации между рассредоточенными группами пользователей. Наиболее известна телекоммуникационная система Интернет. Подробнее см.: Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР. Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. 2009. 448 с.

[439] Ascott R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. University of California Press, 2003. P. 232.

которые выстраиваются между людьми, взаимодействующими с помощью телекоммуникационных каналов.

Любой вид телекоммуникаций подразумевает качество *телеприсутствия*, которое можно определить как совокупность телематики и дистанционного физического воздействия. Телеприсутствие объединяет средства телекоммуникаций с телероботикой и удалённо управляемым оборудованием, что позволяет человеку действовать, находясь на значительном удалении от реального места действия. В этом смысле, интерактивная видеоконференция обладает большим качеством телеприсутствия, чем телефонный звонок, который, в свою очередь, предоставляет более полноценное телеприсутствие, чем общение с помощью текста в компьютерном чате.

Телеприсутствие задействует методы работы схожие с технологиями виртуальной реальности (ВР) с той разницей, что в ВР разработчики стремятся создать иллюзию присутствия в компьютерной симуляции, а телеприсутствие создаёт иллюзию присутствия в любом удалённом месте. Задачи как телеприсутствия, так и виртуальной реальности по сути одинаковы - связь между человеком и машиной, реализация пользовательского интерфейса, через который информация передаётся между оператором и окружающей средой настолько быстро, что пользователь имеет полное ощущение удалённого «присутствия».

Максимальная степень телеприсутствия может быть реализована, если человек обретает возможность физически действовать, находясь на значительном расстоянии от места действия, например, с помощью суррогатной роботизированной руки или удалённого протеза. Это можно было бы применить, например, при удалённом исследовании далёких планет или в телехирургии.

Ещё одно полезное свойство телематических коммуникаций - в возможности использования искусственных, виртуальных пространств для социальных взаимодействий, встреч, работы и прочих задач. В этом случае телеприсутствие выступает как особая коммуникационная среда с новыми возможностями для человека.

Философ и архитектурный критик Поль Вирилио полагает, что сама телекоммуникационная среда становится новым видом пространства (“tele-topographic locale”[440], в его терминологии), которая объединяет разнообразные локации единством реального времени действия. Пользователи, подключаясь к Сети, оказываются в этом новом делокализированном состоянии, когда, находясь в офисе или на природе, активируют с помощью дистанционного управления домашний автоответчик для прослушивания записанных сообщений, или когда снимают деньги из банкомата, который взаимодействует с удалённым сервером. Вирилио выдвигает идею о том, что люди больше не живут в общественном пространстве, как это было до электрификации городов. Сферой самореализации и социализации человека теперь является «публичный образ» с его изменчивой, прагматической и показной спецификой. Вирилио полагает, что благодаря телеприсутствию «пользователь телематических пространств оказывается в положении демиурга: к всевидению преображения вещей добавляется ещё один божественный атрибут - вездесущность издалёка, своего рода электромагнитный телекинез».[441]

Компьютеры, подключённые к сетям, обеспечивают глобальную среду, которая позволяет пользователям коммуницировать, часто даже не зная точно, с кем они общаются. В отличие от общения лицом к лицу, компьютерное онлайн-общение подразумевает, что удалённые пользователи реагируют друг на друга, основываясь не на оценке телесных реакций собеседника, а на некоторые визуальные признаки. Эта «бестелесная» форма взаимодействия в Интернете стимулирует среди исследователей мнения о неизбежном «устаревании» человеческого тела и полного растворения каких-либо границ между людьми и телекоммуникационными сетями.

---

[440] Virilio P. L'Inertie Polaire. Paris: Christian Bourgois, 1990. P.72.
[441] Virilio P. Там же, p.129.

Британский художник Р. Аскот полагает, что «*телематическая культура*»[442] обеспечит новый набор общечеловеческих ценностей, установок и идей, которые отчасти уже сейчас влияют на развитие человеческого общества. Наиболее значительное изменение, вызываемые телематикой, по мнению Р. Аскотта и П. Леви, - то, что отдельные люди – как телематические узлы, связанные в коммуникационные сети – больше не думают автономно и не чувствуют себя изолированными. Медиатеоретики Р. Аскотт, П. Леви[443], Д. Харауэй[444], К. Хейлз[445] пишут о формирующемся технологиями глобальном «совместном мышлении», «коллективном интеллекте», являющимся сплавом кибернетической системы и идентичности человека-киборга – то, что философ К. Хейлз называет «когнисферой». Она утверждает, что формирующаяся «когнисфера» становится проводником непрерывных динамических когнитивных потоков, циркулирующих между людьми и машинами. И человеческий язык - не самое подходящее средство для обмена информацией между узлами «коллективного интеллекта».

Аскотт и Хейлз видят необходимость в пересмотре субъективности человеческого «я», коммуницирующего в киберпространстве, что позволило бы перейти от общества, основанного на антагонизме, противостоянии и иерархиях, к структурам основанным на единстве, сотрудничестве и сплочённости. Как следствие, людям, возможно, придётся отказаться от привычных идеологий, образовав тип коллективного кибернетического «организма», чтобы развиваться в новых техногенных условиях. К. Хейлз утверждает, что «каждый человек, который думает таким образом, начинает представлять себя как постчеловеческую

[442] Ascott R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. University of California Press, 2003. P. 1.
[443] Levy P. Becoming Virtual: reality in the Digital Age. New York: Plenum Press, 1998. 207 p. Levy Pierre. Cyberculture. Robert Bononno, Trans. Minneapolis: University of Minnesota, 1997. 259 p.
[444] Haraway D. Staying with the Trouble: Making Kin in the. Chthulucene. Durham and London: Duke University Press, 2016. 312 p.
[445] Hayles N.K .Unfinished Work: From Cyborg to Cognisphere. Theory, Culture & Society 23(7-8), 2006: 159- 166.

общность, ”я", трансформированное в "мы" автономных агентов, действующих вместе, чтобы создать "я». [446]

И хотя подобные предсказания пока остаются скорее научной гипотезой, интерес к телекомуникациям постоянно увеличивается.

Телекоммуникационное искусство и *телероботическое искусство* предлагают любому участнику на собственном опыте испытать и осмыслить телекоммуникационные ситуации: удалённое присутствие, рельное/нереальное, вуайеризм, слежку, манипулирование, неповиновение управлению и прочие.

Телематическое искусство делает зрителя участником, иммерсантом, «пользователем» произведения, совместно с автором или в сотрудничестве с другими пользователями создающим форму и содержание работы, предлагает и реализует новые когнитивные, перцептивные и коммуникационные модели. Стеларк, Шталь Стенсли, Марсель-Ли Антунес Рока, Эдуардо Кац – одни из самых заметных художников, специализирующихся на телематике в своих арт-практиках.

Значительная часть работ телекоммуникационного искусства сохраняет связь с традиционными моделями коммуникации и передачи информации, но добавляет к ним возможность мгновенного доступа на расстоянии и удалённого обмена данными.

Так, одним из первых примеров телематических произведений считаются эксперименты именитого медиахудожника Нам Джун Пайка. В своём телешоу «Доброе утро, мистер Оруэлл» (1984) Пайк подключил возможности космической спутниковой связи для соединения различных удалённых локаций. Кит Галлоуэй и Шерри Рабинович реализовали схожую идею ещё раньше в их «Пространстве без географических границ» (1977), где артисты с разных континентов выступали совместно на одном экране. В 1980 году Галлоуэй и Рабинович создали интерактивный перформанс «Дыра в пространстве», в котором использовались

[446] Hayles N. K. How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. University of Chicago Press: Chicago, 1999. P. 6.

большие экраны и камеры, чтобы виртуально соединить две улицы в Нью-Йорке и Лос-Анджелесе.

Не менее востребованной среди медиахудожников является идея управления объектами на расстоянии, которая многократно обыгрывалась в разного рода телематических арт-проектах.

Среди экспериментов с *локальным телеприсутствием* одной из первых телекомунникационных арт-работ был перформанс «RC» (remote-control robotics), продемонстрированный медиахудожником Э. Кацем в 1986 году в рамках выставки «Высокие технологии Бразилии», проходившей в Рио-де-Жанейро. Кац использовал беспроводного антропоморфного робота в роли ведущего, который общался с посетителями выставки. Голосом робота говорил замаскированный реальный человек через радиомикрофон. Управление движениями робота также осуществлялось с помощью радиосвязи.

В 1990-х годах схожая стратегия была применена для реализации модели *удалённого телеприсутствия.* В интерактивном телевизионном проекте «Piazza Virtuale» (1992) зрители/участники использовали клавиши мобильного телефона для управления движением и масштабированием камеры робота. Полученное изображение мгновенно транслировалось на мониторах для зрителей.

Изобретение Каца - телеробот Ornitorrinco (утконос, по-португальски) появился на свет в 1989 году в Чикаго. «Ornitorrinco Project» использовал стандартные сигналы DTMF (звуковые сигналы набора номера) для беспроводного управления телероботом в режиме реального времени. В дальнейшем проект «Ornitorrinco» претерпел множественные изменения, вырос в размерах, принимал участие в ряде художественных акций, с каждым разом всё усложняясь технически. Так, например, «Ornitorrinco в Сахаре» - диалогическое мероприятие по телеприсутствию Эдуардо Каца и Эда Беннетта, представленное на IV Санкт-Петербургской биеннале (Россия) в 1996 году. Мероприятие, связало здания в центре Чикаго, Школы Института искусств с Музеем истории Санкт-Петербурга (организатор Биеннале) и галереей Альдо Кастильо, расположенной в

Чикаго. Участники взаимодействовали друг с другом, управляя мобильными, беспроводными телероботическими объектами и устройствами**.**

Примерно в это же время художник Эрик Паулос (Eric Paulos) экспериментировал с возможностью манипуляции физическими объектами на расстоянии. Его проекты создавали ситуации, в которых люди могли управлять устройствами в процессе удалённого просмотра. В «Mechanical Gaze» (1995) Паулос и его коллега Джон Кэнди (John Candy) предложили посетителям веб-сайта дистанционно управлять рукой робота (с шестью степенями свободы) и благодаря этому осматривать музейные экспонаты с разных позиций и степеней масштабирования. В рамках проекта «Space Browsers» (1996) они сконструировали летающих роботов-дронов, каждый из которых мог представлять человека, находящегося на удалении, и телематически вступать в диалог с любым человеком, находящимся в помещении.

Телекоммуникационные технологии позволяют *объединить опыт восприятия реальных и виртуальных (симуляционных) пространств***.** Это расширяет возможности человеческих взаимодействий и образует новые коммуникационные эффекты.

Так Майкл Родемер организовал телесобытие под названием «About Now in Chicago: About Here, Now» (1996), в рамках которого посетителям галереи в Западной Вирджинии предложили возможность ощутить себя на берегу озера в Чикаго. Мультисенсорная установка показывала проекцию озера Мичиган и имитировала порывы ветра, учитывая реальные данные о скорости ветра в Чикаго.

А проект «Global Interior Project» (1995) Масаки Фудзихаты состоял из 18-ти белых шкафов на выставочном этаже и нескольких персональных компьютеров в удалённых местах, подключенных к сети через линию ISDN. С помощью экранов пользователи могли перемещаться по виртуальному миру, который состоял из 18-ти комнат. Действия в виртуальном пространстве приводили к изменениям в реальном мире.

Многие телероботические арт-инсталляции позволяют, в буквальном смысле, видеть на расстоянии глазами другого человека, куклы, механической птицы, робота и пр. *Дискурс «вживления в чужое тело»* обнаруживает свои специфические коммуникационные и выразительные возможности.

Пример тому – телематический перформанс Э. Каца «Орниторринко в Эдеме», соединивший участников в Вашингтоне и Кентукки с помощью управляемого беспроводного мобильного робота Ornitorrinco, находившегося в Чикаго. Те, кто управлял роботами, и другие пользователи Интернета смогли увидеть мир глазами Орниторринко. Зрителям и участникам было предложено пережить опыт вживания в совместное тело, испытание удалённого пространства.

«Тилли» (Tillie, The Telerobotic Doll, 1998) - забавная кукла, смотрит на пользователя Сети с веб-сайта художницы из Сан-Франциско Линн Хершман Лисон (Lynn Hershman). Если нажать на её глаз, в окне ниже появится изображение стены галереи - то, что кукла «видит» в галерее — в физическом пространстве, где она расположена. Вместо глаз у куклы - видеокамеры, которые передают изображения в Интернет. Глазами Тилли можно осмотреть галерею, с помощью компьютерного интерфейса, поворачивая её голову. Зритель также может посетить саму галерею и понаблюдать за Тилли. Но в этом случае за ним будут наблюдать неизвестные интернет-пользователи. Как утверждает Хершман Лисон, «вуайеризм и тактика слежки стали продолжением нашего ”я". Камеры стали одновременно очками и контактными линзами». [447]

Художников-исследователей интересует проблема *объединения удалённых локаций, виртуальных и реальных пространств* с помощью телекоммуникационных технологий.

В «Difference Engine 3» (1995–98) Линн Хершман Лисон реально присутствующие и удалённо расположенные зрители могут встречаться друг с другом в туре по медиа-музею ZKM. Для осмотра музеев с помощью цифровых

[447] Hershman Leeson L. Romancing the Anti-Body: Lust and Longing in (Cyber)space // Clicking In: Hot Links to a Digital Culture, ed. Lynn Hershman Leeson.Seattle: Bay Press, 1996. Pp. 325-337.

камер в режиме реального времени доступны три EBU (устройства двунаправленного просмотра). Зрители в реальном пространстве могут настроить EBU так, чтобы видеть проецируемые виды виртуального музея, а удалённые посетители Интернета могут расположить EBU так, чтобы видеть разные виды физического музея. Фигуры людей оцифровываются и добавляются к аватарам, перемещающимся по виртуальному музею, чтобы все они могли взаимодействовать друг с другом.

В 1996 году Э. Кац представил «Rara Avis» - интерактивную сетевую инсталляцию в Центре современного искусства Nexus (Атланта) в рамках Олимпийского фестиваля искусств. Участники увидели большой вольер. Внутри вольера находились около тридцати летающих птиц и муляж тропического попугая Ара. Надев наушники и специальную гарнитуру, зритель мог видеть вольер с точки зрения попугая ара, глаза которого представляли собой две ПЗС-видеокамеры. Когда участник поворачивал голову влево или вправо, голова телероботического попугая тоже двигалась. С помощью прямой трансляции в Интернете удалённые участники наблюдали за пространством галереи через телеробота. Участники могли имитировать крики телероботического ара и передавать их в вольер с помощью микрофонов и динамиков. Таким образом, сетевая «природа» и реальная природа взаимно влияли друг на друга.

Более прагматичный вариант такого рода экспериментов - *совместное удалённое управление процессами* - обеспечивает зрителям-участникам своеобразный коммуникационный опыт. Так, работа Э. Каца «Teleporting an Unknown State», представленная на художественной выставке Siggraph в 1996 году, позволяла зрителям по всему миру передавать свет в помещение, где было высажено семечко, тем самым способствуя его росту. Биотелематическая инсталляция представляла возможности Интернета как системы жизнеобеспечения, делая актуальной этику интернет-экологии и вопросы «жизни» в социальных сетях, влияющих на реальные процессы благодаря распределённых и совместных усилий пользователей. Скоординированные совместные действия и

индивидуальная ответственность каждого участника были необходимы для выживания биологического вида.

«Телегарден» (1994) - арт-проект Кена Голдберга и Джо Сантарроманы, в котором удалённые посетители управляют промышленной роботизированной рукой для посадки флоксов, баклажанов и других растений, а также полива своих и чужих саженцев. Голдберг и его коллеги описывают «Telegarden» как эксперимент по созданию виртуального сообщества, где каждый пользователь принимает на себя ответственность за содержание сада и уважение к труду других.

Криста Соммерер (Christa Sommerer) и Лоран Миньонно (Laurent Mignonneau) в «Life Spacies» (1997) приглашают как реальных посетителей, так и удалённых пользователей совместно создавать искусственные формы «жизни» в виртуальном мире. Поскольку правила взаимодействия недетерминированные и многоуровневые, создаётся открытая система, в которой каждый участник одинаково важен в обеспечении функционирования виртуальной экосистемы.

Продуктивным для коммуникации может быть и *совместное удалённое творчество участников телекоммуникационных проектов*.

Так в рамках «The World Generator» (1996-97) Билла Симана (Bill Seaman) зрители могли совместно создавать изображения из текста. «Sonic Interface» (1999) Акицугу Маэбаяши (Akitsugu Maebayashi) позволяет нескольким людям совместно создавать музыку с помощью действий своих аватаров в виртуальном пространстве. В «Point of Vue, Point of You» (1997) Эльза Мазо (Elsa Mazeau) приглашает участников удалённых видеоконференций формировать общую проекцию, упорядочивать информацию. В «Three Men and Three Legs» Сибуя Сузуки (Shibuya Suzuki) предлагает трём пользователям управлять каждому одной из трёх конечностей виртуальной трёхмерной куклы. А немец Маркус Брандт (Markus Brandt) создал «Kybermax» (1997) - человекоподобного робота с пневматическим приводом, которым могли одновременно управлять три интернет-зрителя, пытаясь избежать несостыковок и разногласий.

Эти интерактивные работы принципиально не меняют традиционные модели человеческого общения, интегрируя при этом в коммуникационные практики самые различные современные телекоммуникационные технологии.

Особый интерес представляют телекоммуникационные проекты, в которых реализуются и демонстрируются *необычные и принципиально новые модели человеческой и человеко-машинной коммуникации*, связанные с взаимодействиями на удалении.

В работе Пола Сермона (Paul Sermon) «Telematic Vision» (1993) художник соединяет две географически удалённо расположенные локации (комнаты) с помощью линии Integrated Service Digital Network (ISDN). В каждой из комнат установлен диван, а напротив дивана видеомонитор и ещё два монитора по краям дивана. Участникам предлагается сесть на диваны, их изображения фиксируются в реальном времени, и видеосигнал из двух локаций смешивается так, что те, кто сидят на удалённом диване, проецируются на диван участника. Люди в разных локациях испытывают телематический опыт «физического» взаимодействия, при котором грани между зрением и касанием размываются, а самоощущение каждого «расширяется» в виртуальное пространство. Разделение между удалённым телом на экране и фактическим физическим телом минимизируются, оставляя только одно телекоммуникационное «тело», которое существует в обоих местоположениях сразу. В «Telematic Vision» чувство зрения заменяется чувством осязания тела на расстоянии. Это своего рода «сдвиг» чувств - прикосновение глазами так, как если бы вы прикасались руками.

На действия участников в процессе освоения движений друг друга так же влияет и сама цифровая система, вносящая некоторую временную задержку (в диапазоне от 0,2 до 1,5 сек) в процессе передачи, обработки и наложения видекартинки. В результате переживание происходит в некоторой степени в замедленном темпе, чтобы перцептивный аппарат зрителя успел сориентироваться

в течение кратковременных промежутков времени между причиной и следствиями движения его тела.

Скрыть эмоциональный шок от нахождения в этом телематическом пространстве помогает привычка зрителей обдумывать возможные значения происходящего и в частности интерпретировать семиотически нагруженный образ дивана. Работа показывает, что опыт телематической коммуникации усиливается, будучи незаметным, если поиск «смысла» занимает большую часть внимания зрителя. Технология «Telematic Vision» становится невидимой точно так же, как технология языка невидима в процессе его использования в речи. В этом случае, так же как реальность не существует вне языковой практики, её определяющей, реальность телематического опыта не существует до тех пор, пока её не определят процессы телекоммуникационной связи.

Неподготовленным посетителям сложно абстрагироваться от попыток поиска потенциальных авторских смыслов инсталляции. Поэтому вход в состояние «телематического видения» и выход из него - ключеые моменты. Преодолев неловкость, связанную с тем, что необходимо стать участником телематического опыта, зритель становится менее озабочен тем, как выглядит его реальное тело и постепенно забывает, что его виртуальное тело - всего лишь бесплотный симулякр. Вместо этого посетитель «Telematic Vision» оказывается гораздо больше занят взаимодействиями с телематическим «телом» или «телами», находящимися и действующими на расстоянии.

Необычная, жестово-визуальная модель коммуникации демонстрируется в «Between the Worlds» (1995) Агнес Хегеду (Agnes Hegedu). Художница создаёт систему связи, которая включает в себя композиты лиц и обработанные в режиме реального времени изображения рук участников. Как и предыдущая инсталляция, эта работа представляет собой способ дистанционного общения между двумя людьми, основными средствами которого являются выражение лиц и жесты рук. Два человека смотрят друг на друга через отверстие в стене, где оптическая система полупрозрачных зеркал проецирует голографические изображения,

сгенерированные компьютером. Зрители могут просунуть руки в отверстия по обе стороны стены, чтобы манипулировать джойстиками, управляющими этими двумя парами виртуальных рук. Поскольку эти руки интерактивно перемещаются, их жесты постоянно меняются. В результате происходит визуальное «общение» с помощью метаязыка жестовых движений - своего рода невербальный «диалог» телематических тел. Это телематический диалог субъектов, чья бытийная сущность распределена между реальным и виртуальным пространствами и конституируется ими.

Ещё более провокативные стратегии телекоммуникации демонстрируют художники, желающие создать условия, при которых *внутреннее ментальное пространство одного человека становится доступным для восприятия и изменения другим человеком.*

Эдуардо Кац представил перформанс, в котором исследуется, как технологии создают пространственное окружение для человеческого тела. В «Одежду для телеприсутствия» (Telepresence Garment, 2005) может облачиться любой участник, готовый позволить другим людям удалённо управлять его телом. Человек, надевший одежду, лишается возможности что-либо видеть и даже говорить получается с трудом, потому что капюшон очень плотно прилегает к лицу владельца. Дышать нелегко. Ходить невозможно, движения даются с трудом и только на коленях. Маска оснащена слева ПЗС-камерой, а справа - аудиоприёмником. Через него импровизированный «киборг» получает внешние команды от зрителей и пытается их исполнить. Сам Кац утверждает, что опыт ношения «одежды телеприсутствия» был весьма некомфортным, вызывал ощущение дезориентации в пространстве, чувство страха, что кто-то может причинить ему вред.

Шталь Стенсли (Stahl Stenslie) и Кирк Вулфорд (Kirk Woolford) исследуют статус тела в современной культуре. Их проект «cyberSM» (1993) рассматривает тактильную стимуляцию на расстоянии, опосредованную электроникой. Участники носят специальные костюмы с датчиками/стимуляторами, которые

позволяют людям обмениваться тактильными сообщениями. А в проекте «inter skin» (1994) тело становится интерфейсом для общения между участниками. Оба участника носят сенсорную экипировку, которая способна как передавать, так и принимать различные мультисенсорные стимулы. Общение состоит в передаче и получении прикосновений: прикасаясь к своему собственному телу, участник передаёт ощущение от прикосновения другому участнику. Телесная поверхность касания становится своего рода интерфейсом для общения коммуникантов.

Ещё одна инсталляция под названием «Solve et Coagula» (в сотрудничестве со Ш. Стенсли) объединяет человека и машину. Человек носит специальный костюм с тактильными стимуляторами и биосенсорами. Как указывает художница, «Coagula - это прежде всего попытка породить новую форму жизни: наполовину цифровую, наполовину органическую. Благодаря мультисенсорному, полнодуплексному сенсорному интерфейсу инсталляция соединяет человека с эмоциональным, чувствительным искусственным существом; она соединяет человека с машиной, превратившейся в человека».[448]

«Inter Discommunication Machine» Кадзухико Хатии (Kazuhiko Hachiya, 1993) обеспечивает обмен зрительным и слуховым опытом между двумя людьми, в результате чего каждый видит и слышит то, что видит и слышит другой. Эта машина стирает границы между личностями двух людей. Границы идентичностей становятся размытыми, формируется межсубъективный опыт. Видение через восприятие других помогает человеку поставить себя на место другого и попытаться понять его чувства и ощущения.

Общим для всех этих работ является обращение к ощущениям человеческого тела. Какими виртуальными или удалёнными не были бы взаимодействия, именно чувства реальных материальных человеческих тел определяют их функционирование и процессы коммуникации.

---

[448] Stahl S. SeC - Solve et Coagula. Реж. эл. доступа: https://digitalartarchive.at/database/general/work/sec-solve-et-coagula.html [дата обращения: 07.08.2025]

Существенно отличаются, в этом смысле, эксперименты с телематикой австралийского художника-перформансиста Стеларка, который использует телероботику для дистанционного управления своим собственным телом в перформансах «Fractal Flesh— Split Body: Voltage-In/Voltage-Out» (1995), «Ping Body» (1996) и др. Стеларк полагает, что будущее человечества в неизбежном выходе за пределы биологических тел. Телеприсутствие помогает ему по-новому связать человеческие тела, «создавая изменчивое, скользящее осознание, которое не является ни «всё-здесь» в этом теле, ни «всё-там» в этих телах. Речь идёт не о фрагментированном теле, а о множестве тел и частей тел, побуждающих друг друга к действию и дистанционно направляющих друг друга»[449]. Тела действуют в техно-ландшафтах и структурах данных за пределами человеческого масштаба, где намерение и действие превращаются в ускоренные реакции.

Всё это открывает особый дискурс «постчеловеческой общности» или «коллективного интеллекта», в рамках которого разрабатываются коммуникации, при которых *машины «коммуницируют» друг с другом с помощью людей и других машин.*

В этом случае, радикальный подход к «коммуникации», по мнению ряда исследователей (Аскот, Харауэй, Хейлз и пр.), должен означать, что мы находимся на пороге реализации «коллективного сознания».

Антрополог, исследователь вопросов кибернетики Грегори Бейтсон в своей «теории разума» уже пытался представить «образ» такого нового сознания. Бейтсон определяет разум как «совокупность взаимодействующих частей или компонент», взаимодействие которых «вызвано различием»[450]. По мнению Бейтсона, разум является необходимым и неизбежным следствием определённой сложности, которая не зависит от развития мозга и высшей нервной системы. Психические характеристики проявляются не только в отдельных организмах, но

---

[449] Деникин А. А. Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19. № 1. С. 80.

[450] Бейтсон Г. Разум и природа: неизбежное единство / Пер. с англ. и предисл. Д. Я. Федотова. М.: URSS: КомКнига, 2007. С.87-90.

и в социальных системах и экосистемах. Разум имманентен не только телу, но и путям и посланиям вне тела.

Веб-сайт «Bodies INCorporated» (1995) - многопользовательская среда, созданная художницей Викторией Весна (Victoria Vesna), демонстрирует возможность нового гибридного способа репрезентации и коммуникации. Эта работа исследует социальную психологию и групповую динамику виртуальных тел, взаимодействующих в сетевом сообществе. «Тела-узлы» построены из заранее определённых частей, им присвоены идентификационные номера, и ими управляют их «владельцы» с помощью Интернет-ссылок. Однако в любой момент тела могут быть изменены, перемещены, удалены помимо воли их владельца. Это приводит к частым конфликтам и жалобам со стороны пользователей. Художница исследует эмоциональную динамику, возникающую среди пользователей в результате того, что их виртуальные тела становятся коллективными.

Среди ряда интерактивных инсталляционных работ, отобранных и выставленных на Interactive Media Festival 95 выделялась работа Кена Фейнголда «Where I can see my house from here so we are» (1995). Посреди большого зала располагалась арена, разделённая на три секции низкими зеркальными стенами. В каждой секции действовал металлический робот. Каждым роботом управлял посетитель-пользователь, расположившись в замаскированной, занавешенной кабинке. Бесконечные отражения зеркальных стен создавали бесчисленные изображения роботов и лабиринты из стен. Инсталляция Фейнголда привлекала внимание к проблеме получения знаний с помощью телероботических средств. Художник подчёркивает дезориентирующий опыт процесса «вживания» в другого. Пользователи постоянно теряются и сбиты с толку, тщетно пытаясь понять, где они находятся, с кем общаются, что видят и т.д.

Фейнголд объясняет: «Структура работы такова, что зритель/участник не может знать, к каким последствиям приведут его действия. Что я понял, так это то, что многие, кто сталкивался с этой работой, были разочарованы своей неспособностью “получить то, что они хотели”, контролировать работу. <….> Я

также узнал, что редкий зритель чувствует себя комфортно в роли участника интерактивной работы, у которой нет чёткой “цели”. Люди, кажется, всегда задают одни и те же вопросы, когда “цель” взаимодействия неясна — “как это структурировано?”, “это случайно?”, “как я могу получить то, что я хочу (или увидеть то, что я хочу видеть)?”, “правильно ли я это делаю?”, “что произойдет, если я сделаю то или это?”. То есть люди ожидали недвусмысленных результатов взаимодействия. На самом деле это меня сильно разочаровало, поскольку я ожидал, что зрители, став участниками, привнесут в интерактивные работы ту же способность к абстракции, метафоре и двусмысленности, которые хорошо свойственны рецепции живописи или других произведений искусства». [451]

Таким образом, можно усомниться в обоснованности надежд некоторых трансгуманистов в возможности отказа от субъективности человеческого «я» в киберпространстве, а также в том, что это позволило бы перейти от общества, «основанного на антагонизме, противостоянии и иерархиях», к структурам основанным на «единстве, сотрудничестве и сплочённости».

Опыт телекоммуникационных проектов, осуществлённых современными художниками, показывает скорее противоположное: не только человеческая субъективность постоянно манифестируется в телематических коммуникациях, но и попытки деперсонализировать человека и результаты его деятельности наталкиваются на жёсткое сопротивление самих людей, на поиск возможностей обойти «либертарианское» предложение «быть коллективными», и, вместо этого, проявлять свою собственную волю и неожиданные поведенческие реакции.

Вместе с тем, художественные телекоммуникации популяризируют новые возможности человеческого общения, формируют вокруг себя своеобразные дискурсы, языковые практики и подготавливают человека к возможному телематическому будущему человечества.

---

[451] The Interactive Art Gambit ("Do not run! We are your friends!") Technology in the 90s presentation, The Museum of Modern Art, NY Ken Feingold April 7, 1997. http://www.kenfeingold.com/feingold-moma4.97.html [дата обращения: 07.08.2025]

2.3. Нейрокоммуникационные модели: трансперсональные, техно-телепатические коммуникации

В последние десятилетия происходит существенный прогресс в сфере внедрения нейрокомпьютерных технологий. Среди новых изобретений - датчики и имплантаты для контроля различных функций человеческого организма, нейромодуляторы для лечения заболеваний, передатчики для слежения за передвижениями и осуществления индивидуальной безопасности, церебральные имплантаты для компенсации или замещения утраченных способностей, имплантированные электроды для улавливания нейрональных сигналов нервной системы человека и пр.

Существует немало примеров, когда благодаря нейроприставкам человек с тяжелыми симптомами паралича получал возможность общаться с помощью компьютера. Фиксируя нейронную активность, связанную с внутренней речью, церебральный имплантат передаёт «внутреннюю речь» компьютеру, который после обработки искусственной нейронной сетью, декодирует её в форму синтетической речи.

Помимо медицинских задач, нейроимплантаты собирают данные о внутренних процессах человеческих тел, и эта информация может передаваться и использоваться в коммуникативных и художественных целях, для выстраивания новых способов межчеловеческого и человеко-машинного взаимодействия.

Способы коммуникации с использованием компьютерных данных о физических процессах человеческого тела (англ. *biocybernetics adaptation*[452], *physiological computing*[453]) всё активнее исследуются зарубежными учёными, практиками и отечественными специалистами. Работа проводится в рамках таких

[452] Böhle K., Coenen Chr., Decker M., Rader M. // Privacy and security in the digital age. Ed.: M. Friedewald. Routledge, 2014. Pp. 71-80.
[453] Wilson G., Allanson J. The Role of Electrophysiology in Human-Computer Interaction //Proceedings of IHM-HCI Conference, Lille, September 2001. Stephen H. Fairclough, Kiel Gilleade (Eds.): Advances in Physiological Computing, Springer Publishing London, 2014. 238 p.

направлений как регистрация движений глаз (eye gaze tracking), компьютерная физиология (physiological computing), аффективные вычисления, (affective computing), невербальные коммуникации (nonverbal communication), нейро-компьютерные интерфейсы (brain-computer interfacing), нейро-когнитивные интерфейсы[454] и др.

Богатый эмпирический материал в этой области предоставляют эксперименты современных художников.

Так японец Акицугу Маэбаяши (Akitsugu Maebayashi) создал немало проектов, в которых сердцебиение посетителя становится средством коммуникации. В его проекте «Audible Distance» (1997) три участника перемещаются по виртуальному миру, определяя присутствие друг друга, ориентируясь исключительно на сигналы технически усиленного сердцебиения.

Художница Чар Дэвис (Char Davies) создала две ВР-инсталляции под названием «Osmose» (1995) и «Ephemere» (1998), в которых навигация по виртуальному миру осуществлялась с помощью интерфейсов, активируемых дыханием.

Инсталляция Сейко Миками «Borderless Under the Skin» (1992), размещённая в палатке биологической защиты, представляет собой набор пакетов для капельниц со светодиодными лампочками, которые мигают синхронно с пульсом посетителей, снимаемого с пальцев, вставленных в чехлы на липучках, прикреплённые к пакетам. Каждый пакет для капельницы снабжен этикеткой с информацией о передаче конкретного вирусного заболевания.

Луи-Филипп Демерс (Louis-Philippe Demers) и Билл Ворн (Bill Vorn) предложили светозвуковую инсталляцию «Lost Referential» (1998), в которой ритмы света и звуков управлялись сердцебиением добровольцев-посетителей, а

[454] Нейротехнологии: нейро-БОС и интерфейс «мозг – компьютер» : монография / [В. Н. Кирой, Д. М. Лазуренко, И. Е. Шепелев, Е. В. Асланян, Н. Р. Миняева, О. М. Бахтин]. Ростов-на-Дону: Издательство Южного федерального университета, 2017. 244 с. Брюховецкий А.С., Шурдов М.А. Нейроинженерия и нейротехнологии. М.: Издательские решения, 2022. 321 с.

движением огней управляли алгоритмы искусственного интеллекта и скорость движения посетителей.

Ансуман Бисвас (Ansuman Biswas) провёл шестидневное художественное мероприятие «Self-portrait» (2001) в прямом эфире, в ходе которого он использовал ЭКГ (электрокардиограф) для мониторинга реакций своего тела на випассана - древнеиндийскую технику медитации. Видеоизображение его тела на видеомониторе искажалось пропорционально отклонению от состояния нормы частоты его сердечных сокращений.

Исследователи полагают, что интеграция человеческого тела с машинами и датчиками позволит мозгу человека совершенствовать свои когнитивные возможности. Использование биологических проявлений человеческого тела открывает для коммуникации новые возможности. Область так называемого «аффективного компьютинга» (affective computing) направлена на преодоление разрыва между человеческими эмоциями и вычислительными технологиями[455]. Один из подходов к передаче эмоций с помощью компьютера, без использования языка, заключается в применении алгоритмов для распознавания выражений лица[456] или жестов тела[457]. Среди других методов невербальной передачи данных – частота сердечных сокращений, кровяное давление, температура, кожные реакции и дыхание[458]. Точное, надежное, незаметное обнаружение и отслеживание движения радужной оболочки глаз (англ. *eye gaze tracking*)[459] активно используется при разработке интерфейсов взаимодействия между человеком и

---

[455] Heanue M. Group overview. Affective computing—MIT Media Lab // MIT Media Lab, 2018. https://www.media.mit.edu/groups/affective-computing/overview/. [дата обращения: 07.08.2025]

[456] Ekman P. Strong evidence for universals in facial expressions: a reply to Russell's mistaken critique. Psychol Bull 115, 1994: 268–287.

[457] Kleinsmith A, Bianchi-Berthouze N. Affective body expression perception and recognition:a survey. IEEE Trans Affect Comput 4, 2013: 15–33.

[458] Molina G, Tsoneva T, Nijholt A. Emotional brain-computer interfaces. //3rd interna-tional conference on affective computing and intelligent interaction and workshops, 2009. Pp.1-9.

[459] Eye tracking in linguistics / Salvatore Attardo, Lucy Pickering. London : Bloomsbury Academic, 2023. 304 p. Eye-tracking in interaction: studies on the role of eye gaze in dialogue. edited by Geert Brône, Bert Oben. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2018. 329 p. Барабанщиков В. А. Жегалло А.В. Айтрекинг: методы регистрации движений глаз в психологических исследованиях и практике. Московский гор. психолого-пед. ун-т, Центр экспериментальной психологии. Москва: Когито-Центр, 2014. 128 с. Взгляд кота Шрёдингера: регистрация движений глаз в психолингвистических исследованиях / под ред. Т. В. Черниговской, Т. Е. Петровой. 2 е изд. СПб : Издательство Санкт-Петербургского государственного университета, 2018. 228 с.

компьютером. Движение глаз передаёт информацию об эмоциональном состоянии, вводе текста или концентрации на каком-то объекте. Регистрация движений глаз в коммерческих целях применяется в области создания удобных веб-интерфейсов, видеоигр и других электронных развлечений, сетевого маркетинга и пр.

Не менее перспективным для коммуникации представляются *развитие технологий сканирования мозга и области проектирования интерфейса мозг-компьютер (нейро-когнитивные интерфейсы, НКИ)*.

Наиболее распространённым методом, применяемым в этих устройствах, является электроэнцефалография (ЭЭГ) — запись микро электрических токов с поверхности головы человека, генерируемых синхронной активностью нейронов во внешнем слое коры головного мозга.

Начиная с первых экспериментов с ЭЭГ на людях в 1920-х годах, использование ЭЭГ при изучении мозга было в основном сосредоточено на клинической диагностике и попытке изучить неврологические процессы и функции. Только недавно ЭЭГ привлекла интерес как средство связи и создания нейро-компьютерных интерфейсов (НКИ).

В 1960-е годы Эдмонд М. Деван из Кембриджской исследовательской лаборатории BBC (Англия) экспериментировал с распространением альфа-волн. Он обнаружил, что человек может интенсифицировать их активность без движения мышц. Всё, что человеку нужно сделать, чтобы вызвать их изменение - это расслабиться и сосредоточиться на каком-то образе или объекте.

Исследования нейрокомпьютерных интерфейсов продолжаются уже несколько десятилетий, и в них наметился очевидный прогресс. Например, согласно исследованию, опубликованному в журнале «NeuroImage», учёные

использовали сканеры мозга для обнаружения и реконструкции лиц, о которых думают люди.[460]

В Калифорнийском университете в Беркли (США) учёные перешли от «чтения» мыслей к прогнозированию того, что кто-то подумает дальше[461]. А исследователи из Университета Брауна и специалисты компании Cyberkinetics в Массачусетсе (США) разработали микрочип, имплантируемый в моторную кору головного мозга человека. Он захватывает нервные сигналы и перенаправляет их на компьютер, который затем по беспроводной сети отправляет команду любому из различных электронных устройств.

В июле 2019-го года американский миллиардер Илон Маск раскрыл новые цели для своего стартапа «Neuralink»[462]: разработать церебральный имплантат, который поможет человеку управлять различными технологическими устройствами, такими как компьютер, исключительно с помощью электрической активности нейронов.

Ещё более смелые эксперименты с технологиями НКИ проделывают современные художники. Так Ульрик Габриэль создала проект «Terrain 02: Solar Robot Environment for Two Users» (1997), в рамках которого использовались мозговые волны двух участников для управления движущимися роботами. Изменяющиеся паттерны мозга влияли на плавность и синхронизацию движений роботов, таким образом реализуя невербальную коммуникацию между пользователями.

Инсталляция художников Вернера Си и Хорста Прена (Werner Cee, Horst Prehn) под названием «Braindrops» (1999) использовала детекторы мозговых волн, чтобы конвертировать эмоциональные состояния посетителей в создание изображений и звуков.

---

[460]Hathaway Bill. Yale Researchers Reconstruct Facial Images Locked in a Viewer's Mind, http://news.yale.edu/2014/03/25/yale-researchers-reconstruct-facial-images-locked-viewer-smind; [дата обращения: 07.08.2025] См. также: Neuroimage. 2014 Jul 1; 94: 12–22.

[461] Yasmin A., 2011, Scientists Use Brain Imaging to Reveal the Movies in Our Mind. Режим эл. доступа: https://news.berkeley.edu/2011/09/22/brain-movies/ [дата обращения: 07.08.2025]

[462] https://neuralink.com/ [дата обращения: 07.08.2025]

Нина Собелл работает над проектом под названием «Interactive Brainwave Drawing Game» с 1975 года. Два человека, подключённые к анализатору мозговых волн, воздействуют на видеоизображение. Собелл считает, что люди могут влиять на мозговые волны друг друга.

Композитор Сильвия Пенгилли (Sylvia Pengilly) использует IBVA-интерфейс для подключения её ЭЭГ-мозговых волн к музыкальному генератору.

Следующий шаг в освоении сканирования мозга с помощью технологии ЭЭГ и ФМРТ обещает обеспечить человеку возможность *телепатической коммуникации* с другими людьми и животными.

Профессор Мигель Николелис (Miguel Nicolelis) из университета Дьюка исследует межмозговую коммуникацию, интерфейсы мозг-машина и нейропротезирование у пациентов-людей и приматов. Ему удалось одному из первых продемонстрировать[463], что испытуемые животные и люди могут использовать электрическую активность мозга для непосредственного управления нейропротезными устройствами через интерфейсы мозг-машина и обмениваться информацией. Проведя серию практических экспериментов, Николелис и его команда представили результаты, свидетельствующие о том, что телепатия в течение нескольких ближайших десятилетий может быть реализована в качестве модели коммуникации.

Успешная демонстрация «телепатической» передачи информации от человека к человеку на расстоянии продемонстрирована исследователями из Университета Саутгемптона (Англия) с помощью технологии ЭЭГ.[464]

В Университете Вашингтона (США), учёные создали интерфейс «мозг-мозг», который представляет собой неинвазивный интерфейс между человеческим

---

[463] Nicolelis M. Beyond Boundaries: The New Neuroscience of Connecting Brains with Machines-and How It Will Change Our Lives, St. Martin's Griffin Press, 2012. 353 p. Николелис М. Истинный творец всего. М. Издательство, АСТ, 2023. 496 с.

[464] Communicating person to person through the power of thought alone. University of Southampton, 2009. https://www.southampton.ac.uk/news/2009/10/communication-from-person-to-person-through-the-power-of-thought.page [дата обращения: 07.08.2025]

мозгом, позволяющий одному человеку посылать мозговой сигнал через Интернет для управления движениями рук другого человека. [465]

Питер Пассаро – исследователь из лаборатории нейронной инженерии американского технологического института в Джорджии, где занимаются картированием и расшифровкой активности нервов человеческого организма, утверждает, что планы по созданию технологии имплантируемого мобильного телефона уже существуют; осталось только воплотить их в жизнь. По его словам, следующим шагом было бы прямое подключение к языковым центрам мозга, что позволило бы напрямую передавать нейронную информацию на расстояния. В этом случае можно будет передавать не только мысли или слова, но и все виды сигналов, производимых нашим мозгом и телом, например, эмоциональные состояния, воспоминания и так далее.

По мнению канадского специалиста по биоэтике, трансгуманиста Джорджа Дворски (G. Dvorsky), человечество движется к настоящей «телепатической цивилизации»[466]. Дворски предсказывает, что появление первой «телепатической цивилизации» будет происходить в три этапа: сначала мы разработаем и будем использовать индивидуальные нейроустройства; затем мы прийдём к односторонней передаче мыслей; наконец, будет установлена двусторонняя передача мыслей, эмоций с помощью новой версии сети Интернет. Благодаря этому появиться возможность передачи эмоциональных переживаний телепатическим способом; даже интимные и любовные отношения могут достичь такой степени близости, о которой никогда не мечтали даже поэты-романтики. С помощью «техлепатии» (techlepathy) человек впервые испытает непосредственный опыт воплощения в другого человека.

---

[465] Rao R. P. N., Stocco A., Bryan M., Sarma D, Youngquist T. M, Wu J et al. A Direct Brain-to-Brain Interface in Humans, PLoS ONE 9(11): 2014.

[466] Dvorsky G. Evolving towards telepathy. Demand for more powerful communications technology points to our future as a “techlepathic” species //Sentient Developments, May 12, 2004. http://www.sentientdevelopments.com/2006/03/evolving-towards-telepathy.html [дата обращения: 07.08.2025]

Чипы телепатии и связанные с ними устройства мозг-компьютер могут привести к появлению новых форм интеллекта, обозначаемых исследователями как «ментальные комплексы».[467] Этот термин предложен Беном Гертцелем и означает совокупность независимых человеческих разумов, обладающих согласованным «я» и сознанием. Вместе с тем, возможность проецировать свои мысли или чувства на других, чтение чужих мыслей актуализирует множество юридических, психологических, социальных и этических вопросов.

Майкл Хорост (Michael Chorost) - технобиоактивист с кохлеарным имплантатом в своей футуристической книге «World Wide Mind: The Coming Integration of Humanity, Machines, and the Internet» (2011) строит сложный мысленный эксперимент о возможном будущем человечества. Хорост видит будущее людей, соединённых одним сознанием, и пишет о «трансперсональных» гибридах с новыми возможностями[468]. Он использует метафору «всемирного разума» для рассуждения о «трансперсональных» человеческих способностях, основанных на радикальной модели нейропротезирования. Хорост представляет будущее человечество с улучшенными когнитивными, кибернетическими возможностями, которое сможет общаться иначе, используя новые виды нейропротезных технологий — коммуникацию, которую он называет «коллективной телематикой»[469]. Новый зарождающийся человеко-машинный язык мог бы объединить вычислительные языки (цифровой компьютерный код) и доступные разговорные/письменные языки.

Учёный-когнитивист, исследователь искусственного интеллекта Бен Гертцель (Ben Goertzel) утверждает, что если людям и суждено напрямую обмениваться содержимым умов, необходима какая-то форма «общего языка». Такого рода «ментальный язык» – или, скорее, общая ментальная структура,

[467] Goertzel B. Between Ape and Artilect: Conversations with Pioneers of Artificial General Intelligence and Other Transformative Technologies, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014. 480 p.
[468] Chorost M. World Wide Mind: The Coming Integration of. Humanity, Machines, and the Internet. Free Press, New York, NY, 2016. P. 202.
[469] Chorost M., там же, p. 167.

поскольку термин «язык» был бы слишком упрощённым, – должен представлять собой стандартизированную мыслительную структуру, подходящую для передачи «субъективных фрагментов разума» [470]. Другими словами, для общения постлюди будут синтезировать – способами, которые еще предстоит вообразить, – копии частей своего разума, которыми они хотят поделиться, и передавать их, используя своего рода общую ментальную структуру, гораздо более универсальную, чем используемые сейчас человеческие языки.

Идея прямого общения с нашей нервной системой без необходимости декодирования сообщений, передаваемых на языке, в настоящее время разрабатывается в различных дисциплинах.

Британский учёный-кибернетик Кевин Уорвик, осуществив несколько этапов экспериментов, достиг уровня прямой нейронной связи между людьми. 10 июня 2002 года в рамках нового проекта «Captain Cyborg» Кевин Уорвик провёл сложную операцию и вживил в свою нервную систему специальный чип с сотней электродов, который на расстоянии связывает его телесными ощущениями со вторым испытуемым – его женой Иреной Уорвик. Нейронные сигналы, передаваемые от нервной системы Ирены Уорвик через Интернет, использовались для стимуляции нервной системы Кевина Уорвика и наоборот. В серии двойных слепых тестов наборы сигналов были переданы между двумя индивидуумами и были успешно идентифицированы с точностью более 98%.[471]

Есть небезосновательные предположения, что к 2100 году люди смогут общаться друг с другом с помощью мысленных сигналов, и больше не будет необходимости в телефонах, старомодной сигнализации. Вместо того, чтобы общаться с помощью слов, люди смогут думать друг с другом с помощью

---

[470] Goertzel B. What Will Come After Language? Режим эл. доступа: https://multiverseaccordingtoben.blogspot.com/2012/12/what-will-come-after-language.html [дата обращения: 07.08.2025]

[471] Warwick K. I, Cyborg. Illinois, 2004. P. 188.

имплантатов, подключённых к нервной системе, связывающей их объединённые умы. Как заметил футуролог Рэй Курцвейл, «сингулярность близка»[472].

Означают ли эти и многие другие предсказания, что человечество уже готово к переходу к новым методам коммуникации с помощью НКИ? Насколько данные предоставляемые художественными проектами могут считаться достоверными для подтверждения научных гипотез?

Сами современные художники нередко сомневаются в возможности реализации фантазий техноутопистов. Например, художница Чар Дэвис (Char Davies) создаёт свои интерактивные ВР-инсталляции, чтобы доказать первичность именно человеческого тела и человеческого восприятия по отношению к технологиям и техническим новациям. Как указывает Дэвис: «Некоторые представители развивающейся киберкультуры воображают, что однажды мы, как биологический вид, вырвемся за пределы смертных тел, соединившись с кремнием. В этом контексте "Ephémère" (арт-инсталляцию) можно рассматривать как попытку подтвердить наши ограничения, нашу смертность, нашу зависимость от стареющих тел и земли, которая для тех из нас, кто сейчас живет, поглотит наши кости, несмотря на мечты о кибер бессмертии». [473]

Ряд исследователей и художников, работающих с НКИ в искусстве, сомневаются в достоверности данных измерений активности мозга, поскольку в основе многих аудиовизуальных инсталляций лежат записи электрической активности мозга, сделанные с помощью потребительских гарнитур для ЭЭГ (электроэнцефалографии), которые часто бывают не очень точны[474]. Следовательно, хотя художественные эксперименты могут поразить общественность технологической изобретательностью и обещают раскрыть

[472] Kurzweil R. The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology. New York: Viking Penguin, 2005. 602 p.
[473] Davies C. Ephémère: Landscape, Earth, Body, and Time in Immersive Virtual Space// Reframing Consciousness Roy Ascott, ed. Exeter, England and Portland, OR: Intellect Books, 1999. Pp. 196-201.
[474] Chu N.N.Y. Brain-computer interface technology and development: the emergence of imprecise brainwave headsets in the commercial world. IEEE Consum Electron Mag 4(3), 2015: 34–41. Maskeliunas R, Damasevicius R, Martisius I, Vasiljevas M. Consumer-grade EEG devices: are they usable for control tasks? //PeerJ 4., 2016.

невидимую работу человеческого мозга, эти методы могут основываться на ненаучных данных и художественных допущениях.

С другой стороны, если участники технически смогут управлять объектами на расстоянии с помощью мысли, связываться друг с другом телепатически в реальном времени, это может стать существенным прорывом, поскольку позволит коммуникантам по-новому относиться к себе и создавать новые формы художественного самовыражения.

В любом случае, современные НКИ-эксперименты в большей степени концентрируются на реляционных эффектах именно человеческого взаимодействия. В отношении коммуникации наиболее значительным влиянием таких проектов является дизайн человеко-машинных взаимодействий, поскольку в нейрокоммуникационных трансгуманистических моделях любой интерфейс - это всё еще человеческая коммуникация.

2.4. Коммуникации с био-изменёнными телами: мутанты, клоны, биотвари

«Применение биотехнологий в хозяйственной деятельности человека насчитывает не одно столетие.

Что отличает современное состояние биотехнологии - развитие *генной инженерии* и связанных с ней методов изменения живых организмов на молекулярном и геномном уровне. Здесь у науки уже имеется ряд практических результатов, порой шокирующих широкую общественность, таких как рост глаз по всему телу у плодовых мушек, создание безголовых лягушек, выведение цыплят, которые ведут себя как утки, выращивание человеческого уха на спине мыши, клонирование овец, мышей, коров и прочие эксперименты.

Современные биотехнологии, как и цифровые технологии, очевидно ведут к пересмотру фундаментальных вопросов о природе жизни, человеческой деятельности и отношений между биологией и технопрогрессом. Цель работы с

нанотехнологиями - манипуляция молекулярными и атомными структурами для проектирования биологических созданий. Например, наноботы могут использоваться для восстановления организма, изменять человеческие ткани и клетки на молекулярном уровне. Евгеника подразумевает генетические изменения и трансформации человеческого организма ради улучшения его качеств и свойств.

Внедрение генной инженерии зародышевой линии открывает возможности изменения наследственного материала, генетического проектирования и производства любых биосозданий. Они могут быть мутантами, «химерами» (существами без узнаваемого родства среди других организмов), межвидовыми гибридами, существами с фантастической гипертрофией какого-либо выделенного свойства.

Проекты современных художников представляют особый интерес в экспериментах с биогенетикой, поскольку они не ограничены практическими и утилитарными задачами. Причём генетические идеи всё чаще мигрируют из сферы науки и техники в искусство и обратно. Произведения искусства представляют, проблематизируют и популяризируют идеи и вопросы современной биотехнологии.

Интерес к пластическим трансформациям тела проявляют многие художники. Например, перформансы Оливье де Сагазана (Olivier de Sagazan) выражают специфику трансгуманности с помощью такого простого элемента, как глина. Мэтью Барни (Matthew Barney) экспериментирует с гендерной идентичностью персонажей своих видеофильмов. А Эли Инк (Eli Ink) покрывает тело татуировками. Для таких арт-экспериментов характерно своего рода физическое присутствие: без цифровых технологий эти работы всё равно существовали бы. В них сама оцифровка является стратегией коммуникации.

Французская художница-перформансистка Орлан проводит косметические операции на своём собственном лице, пародируя стандарты коммерческой индустрии. Создавая нестандартные модификации своего тела, она приглашает зрителей задуматься о том, каким может быть тело вне стандартных

представлений о красоте, типичных для индустрии моды. Так, её работа «The Reincarnation of Saint-Orlan» (1990–1993) состояла из серии пластических операций, в ходе которых художница изменяла свой внешний вид в соответствии с идеальными чертами женского тела, изображёнными художниками-мужчинами за всю историю искусства. Её девиз: «мое тело - это моё программное обеспечение», и её главная цель - создать новую идентичность, основанную на внешности известных женских персонажей из история искусства. Она делает себе одну пластическую процедуру, чтобы губы напоминали «Европу» Франсуа Буше, другую – чтобы подбородок был похож на «Венеру» Сандро Боттичелли.

В перформансе-испытании «Вездесущность» (1993) Орлан сфотографировала своё лицо до и после операции, чтобы задокументировать постепенное преображение. Она определила свою работу как сопротивление предрешённости данных наследственной информации, как борьбу с природой и Богом.

Орлан близка трансгуманистическим идеям, рассматривающим человеческое тело как устаревшее, как плохо адаптированную машину, которая не успевает в своих возможностях за творческими порывами своих современных владельцев. Орлан провозглашает свою работу «борьбой с природой», а также способом подготовить мир к широкомасштабной генной инженерии. Если косметическая хирургия традиционно используется как метод улучшения и украшения тела, то Орлан доводит эту идею до такой степени, что она почти «обезобразила» себя по современным стандартам.

Орлан демонстрирует новую модель коммуникации - *самокоммуникацию с собственным телом* с помощью современных технологий, которая открывает новые возможности нелингвистических взаимодействий.

Орлан возражает против того, чтобы её работа интерпретировалась в контексте проблематики идентичности. Её интересует «диалог» с собственным телом в процессе постоянных физических манипуляций с ним. Орлан не позволяет полностью обезболивать себя с помощью общего наркоза во время операций,

предпочитая оставаться в сознании, чтобы её тело могло осознавать свои метаморфозы. Она использует местную анестезию и наслаждается тем фактом, что может наблюдать, как её тело разрезают, что позволяет визуально контролировать ответные реакции её организма на инструментальный «диалог» с ним.

Другая группа нелингвистических коммуникаций основана на моделях обмена информацией, которые могут *осуществляться на биологическом и наномолекулярном уровнях*.

Биологические процессы на Земле представляют исследователям значительный пласт ещё не разработанного материала, и многие учёные считают, что мы только прикоснулись к поверхности того, чему может научить нас мир природы и его разнообразие организмов, которые с точки зрения коммуникаций и взаимодействий продвинулись намного вперед людей.

В последнее время новые исследовательские дисциплины, в том числе «межвидовая сигнализация» (“interkingdom signaling”)[475] и «семиохимическая коммуникация» (“semiochemical communication")[476], изучающие способность одного вида живых организмов влиять с помощью сигналов на геном другого, не говоря уже об углубленном изучении микробиома и вирома[477], выдвигают на первый план совершенно новые способы, которыми неживые материи и биопродукты могут влиять на друг друга и на геном человека (в том числе на позитивные изменения в здоровье и самочувствии).

Исследователи обнаружили, что в дополнение к биохимическим способам «общения», которые использует природа, в биологических процессах присутствует сложная биофизическая сигнальная динамика (биоэлектрическая, биомеханическая, биомагнитная), которую эти организмы используют для

[475] El Aidy S, Stilling R, Dinan TG, Cryan JF. Microbiome to Brain: Unravelling the Multidirectional Axes of Communication. Adv Exp Med Biol. 2016;874:301–36.
[476] Muema JM, Bargul JL, Njeru SN, Onyango JO, Imbahale SS. Prospects for malaria control through manipulation of mosquito larval habitats and olfactory-mediated behavioural responses using plant-derived compounds. Parasit Vectors. 2017 Apr 17;10(1):184.
[477] Roossinck Marilyn J. The good viruses: viral mutualistic symbioses. Nature Reviews Microbiology 9, 2011: 99–108.

координации систем контроля при возникновении сбоев или сложностей, причём подобные коммуникации происходят сразу на нескольких уровнях.

Активная работа по адаптации биотехнологий ведётся и в искусстве. Многие современные художники обращаются к прямым экспериментам с биотехнологиями, чтобы осмыслить и выяснить коммуникационные возможности межклеточных, геномных и микробиологических взаимодействий.

«Генезис» (1998/99) - трансгенное произведение чикагского биохудожника бразильского происхождения Э. Каца, которое исследует сложную взаимосвязь между биологией, информационными технологиями, диалогическим взаимодействием, этикой и Интернетом. Работа была создана для фестиваля Ars Electronica 99 и представлена центром современного искусства в Линце с 4 по 19 сентября 1999 года. Ключевым элементом работы стал «ген художника» - синтетический ген, которого не существует в природе. Предложение из библейской книги Бытия было транслировано в сигналах Азбуки Морзе и преобразовано в пару ДНК. Текст гласил: «Да владычествует человек над рыбами морскими, и над птицами небесными, и над всяким живым существом, которое движется по земле». Азбука Морзе была выбрана потому, что будучи впервые примененной в радиотелеграфии, она символизирует зарю информационной эры – зарождение глобальных коммуникаций.

Сначала художник клонировал синтетический ген в плазмиды и трансформировал их в бактерии. Этот ген продуцировал новую белковую молекулу. В работе были использованы два вида бактерий: бактерии, которые включали плазмиду, содержащую ECFP (усиленный голубой флуоресцентный белок), и бактерии, которые включали плазмиду, содержащую EYFP (усиленный жёлтый флуоресцентный белок). Эти флуоресцентные бактерии излучают голубой и желтый свет при воздействии ультрафиолетового излучения. По мере их роста в плазмидах естественным образом происходили мутации. Когда они вступали в контакт друг с другом, происходила передача плазмидного конъюгата, и зрители

начинали видеть цветовые комбинации, приводившие к появлению зелёных бактерий.

Отобранные бактерии были выставлены в галерее вместе с источником ультрафиолетового излучения в защитном прозрачном корпусе. Удалённые участники в Интернет могли вмешаться в процесс, усиливая ультрафиолетовый свет. Флуоресцентный белок в бактериях реагировал на ультрафиолетовое излучение, испуская видимый свет (голубой и желтый). Энергетическое воздействие ультрафиолетового света на бактерии было таково, что оно нарушало последовательность ДНК в плазмиде, ускоряя скорость мутаций.

«Genesis» исследует коммуникацию на уровне биологических процессов, когда смыслы и значения биологических взаимодействий записываются и программируются, так же как это человек привык делать с вербальным языком и письменным словом. Границы между углеродной жизнью и коммуникационными данными становятся практически незаметными.

Другой проект этой же модели коммуникации - проект «Психопроза» (2015) Томаса Фойерштайна (Thomas Feuerstein). Художник создал «процессуальные скульптуры», в которых грибы фунги и морские водоросли перерабатывались в вещества, на основе которых химик синтезировал новую молекулу «псиламин», обладающую галлюциногенным эффектом. Большая скульптура — гибрид лабораторного аппарата, напольной лампы и футуристического домашнего растения произвела микроскульптуру, увидеть которую нельзя — слишком мала. Зато её можно «экспонировать» в собственном организме, а также испытать эффект её присутствия в крови на сознание. Фойерштайн признаётся, что «произведение» он попробовал, однако от идеи делать специальные экскурсии под воздействием «скульптуры» отказался — из-за сильного психотропного эффекта. Тем не менее, идея «внутриутробного» экспонирования произведений и «внутрителесной» коммуникации весьма интересная.

Ещё одна обширная и важная сфера для современной коммуникативистики – *изучение межклеточных коммуникаций* (англ. *intercellular communication*). И здесь

ключевой вопрос, будет ли такая коммуникация по-прежнему носить символический характер?

Художественные проекты-биопоэмы Эдуардо Каца, такие как «Maybe Then, if only as» (1993), «Zephyr» (1993), «Astray in Deimos» (1992) показывают что, что кинестетическая активность имеет отношение к процессу восприятия знаков, который является не просто «чтением», но воплощением смыслов. Знаки не имеют какого-либо фиксированного значения и то, как мы их видим, зависит от нашего места в пространстве, наших движений по отношению к воспринимаемому знаку, темпа этого движения, позиции, с которой мы воспринимаем.

В биопоэмах Кац создаёт «живое» произведение, которое меняется в ответ на внутренний метаболизм и условия окружающей среды, в том числе изменение температуры, относительной влажности, воздушного потока и уровня освещённости в выставочном пространстве. Так, в одной из биопоэм Кац создал буквы из углеродных нанотрубок - крошечных цилиндров диаметром всего в несколько миллиардных долей метра. В другом, он закодировал в аминокислотах особое семантическое значение.

Кац не кодирует смыслы в словах, но воплощает семиозис через взаимодействие биологических видов, показывая, что прямая, материальная, неязыковая коммуникация может сохранять эстетические и интерпретационные ценности и может быть поэтичной, преобразуя мир и поддерживая его в своём бытии. Кац утверждает, что если мы откажемся от лингвистической фиксации, мы откроем себя для возможности межвидового общения.

Встраивание части собственной ДНК художника в петунию в работе под названием «Natural History of Enigma» (2003/2008) - ещё один шаг в неязыковой коммуникации. Продуктом этого материального коммуникативного действия является Эдуния - трансгенный цветок, экспрессирующий ДНК Каца в своих красных прожилках.

Характерным примером межвидовой коммуникации среди работ Каца, является биотелематическое произведение под названием «Essay Concerning

Human Understanding», которое Кац создал вместе с Икуо Накамурой в 1994 году. Оно состояло из канарейки в клетке с динамиком и микрофоном и растения с расположенными на его листве электродами. В этой инсталляции пение канарейки в Центре современного искусства в Лексингтоне (штат Кентукки, США) могло передаваться в виде электрических импульсов растению в Научном зале в Нью-Йорке. Очевидно, что этот вид «общения» не является общением в лингвистическом смысле.

Художники своими работами стремятся адаптировать зрителей к стремительно происходящим техногенным изменениям, стимулировать толерантность и принятие обществом генетически изменённых организмов и людей.

Австралийская художница и скульптор П. Пиччинини (Patricia Piccinini) и американский фотохудожник Дэниел Ли - два известных арт-деятеля, которые исследуют и представляют трансгенные создания в своих инсталляциях. Их работы указывают на этические, моральные и социальные дилеммы, связанные с трансгенными экспериментами.

Пиччинини представила арт-инсталляцию «The Young Family» (2002-2003), демонстрирующую молодую семью, состоявшую из существа наполовину человеческого, наполовину собакоподобного, кормящую своих детенышей. Руки, конечности, ступни, губы и глаза матери похожи на человеческие, но её уши, нос и строение тела похожи на животное. Её детёныши – безволосые существа с человеческими руками, ногами и гениталиями. Взгляд, исходящий из глаз матери, передаёт спокойствие, уязвимость и смирение. Пиччинини пытается приучить зрителя к результатам «достижений» генетического прогресса. Она заставляет зрителей задаться вопросом, можем ли мы или не можем принять и полюбить это существо, проникнуться к нему пониманием.

Пиччинини воздерживается от принятия чьей-либо стороны в дебатах о технонауке, предпочитая вместо этого сосредоточиться на демонстрации версий и

видений будущего, наметить возможные последствия слияния природы и технологий и «создать место для размышлений о них».[478]

Дэниел Ли также черпает вдохновение в своих работах из этических соображений, связанных с трансгенными технологиями. Его «Пастух I», представляет собой созданную в цифровом виде фотографическую иллюстрацию, на которой изображено одетое наполовину козлиное и наполовину человеческое существо, которое присматривает за тремя трансгенными «детьми». Молодые создания сидят среди сена в футуристическом вольере с серебристо-серыми стенами. Художник стремится побудить эмоции и сопереживание у зрителя, представляя трансгенную мать спокойной и знающей, а детёныша - нуждающимся в заботе и воспитании.

«Shepherd I» - это изображение из серии «Lee's Harvest», разработанное Ли на основе реальных фотографий домашнего скота. Ли использует свои фотографические творения, чтобы прокомментировать результаты исследований стволовых клеток, генной инженерии и ксенотрансплантации. «Shepherd I» демонстрирует насколько удивительными могут стать достижения технологии и науки, и, в то же время, насколько неприемлемыми и вредоносными они могут быть для планеты и природы.

«Манималы» (1993) представляют коллекцию человеческих тел с элементами лиц животных в виде двенадцати знаков животных из древнекитайского Зодиака, а «Происхождение» (1999-2003) исследует концепцию эволюции от животного к человеку.

Таким образом, новые формы материальной коммуникации и эксперименты с геномами существенно отличаются от традиционного вербального человеческого общения. Современные эксперименты в области технологий, биотехнологий и искусства прогнозируют возможные модели коммуникации и

[478] Piccinini P. Life in the Media Landscape // Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History, Power Publications, University of Sydney, 2002, p. 202.

дают основания рассматривать их как вероятный сценарий общения и взаимодействия постлюдей в будущем». [479]

2.5. Робото-человеческие коммуникации: био-технические гибриды, искусственный интеллект и взаимодействия в контексте идеи «технической сингулярности»

Роботы становятся всё более заметным явлением в жизни современного человека. Сторонники роботизации социальной реальности предсказывают, что роботы позволят людям высвободить существенное количество времени для занятий творческой и интеллектуальной деятельностью. По некоторым оценкам, в ближайшие двадцать лет роботы возьмут на себя до 50% работ, выполняемых в настоящее время человеком, и есть основания полагать, что в долгосрочной перспективе физический труд человека будет полностью заменён роботизированным.

Вместе с тем, всё более насущной становится задача успешного общения с роботами, взаимодействия с роботизированной техникой, разработки особых подходов к реализации человеко-машинных коммуникаций.

Слово «робот» впервые было использовано в пьесе К. Чапека «Р.У.Р.» (1920) для обозначения искусственно созданных механизмов, изготовленных из органических компонентов и почти неотличимых от людей, с характерными «отрывистыми движениями и речью, лицами без выражения, неподвижным взглядом».[480]

Название «робот» происходит от слова «robota» (чешск. «принудительный труд»), указывающее на использование этих механических аппаратов в качестве рабочей силы.

---

[479] Деникин А. А. Коммуникации с биоизменёнными созданиями: мутанты, клоны, биотвари в современных арт-практиках // Челябинский гуманитарий. 2024. № 2 (67). С. 17-20.

[480] Чапек К. R.U.R. Средство Макропулоса. Война с саламандрами. Фантастические рассказы. Пер.: Аксель-Молочковский Ю. Н. Москва: Издательство "МИР", 1966. 568 с.

Благодаря произведениям научной фантастики роботы стали широко известны задолго до их реального поступления в массовое производство. Они изображались писателями и режиссёрами как антропоморфные искусственные создания, человекоподобная форма которых, как полагал фантаст А. Азимов[481], является необходимым условием, позволяющим роботу успешно взаимодействовать с людьми.

Современные модели промышленных роботов в основном используются в качестве замены человеческого труда на работах, требующих выносливости в сложных или специфических производственных условиях, требующих скорости и высокой точности. Они различаются по размеру, форме и конфигурации. Современные роботы третьего поколения используют датчики и искусственный интеллект, оснащены компьютерами и сложными программами, способны анализировать собственную эффективность с помощью автоматического анализа своих ошибок для повышения эффективности работы.

В последнее время появляется всё больше моделей интерактивных, «интеллектуальных» роботов-помощников, которые могут общаться с людьми и выполнять бытовые задачи. Среди них есть роботы-сиделки и компаньоны (PR2, Nursebot, Rio), роботы-игрушки и домашние животные (Paro, Furby AIBO, Cog, Kismet и др.), роботы-учителя (Root, Saya), танцоры, музыканты (Xiaoice), роботы-врачи, роботы для бытовых услуг (RAVIO, RoBoHon, EMIEW, ROBOY), роботы сексуальные партнеры (Roxxxy, Samanta). Российский Сбербанк разместил в своих офисах роботов-операционисток, рестораны быстрого питания в Японии протестировали «роботов-официантов».

Некоторые из социально ориентированных роботов используют человеческие модели поведения и социальные функции: выражение эмоций, общение, обучение, распознавание лиц, установление и поддержание социальных

[481] Азимов А. Я. Робот / пер. с англ. Н.А. Сосновской, А.Д. Иорданского. М.: Эксмо, 2020. 320 с.

контактов, использование естественных сигналов (выражение лица, жесты и т.д.), проявление индивидуальности и характера.

Так, например, Университет науки и техники в Китае тестирует гуманоидного робота Цзя Цзя (Jia Jia). Если кто-то хочет сфотографировать Цзя Цзя, он немедленно сообщает: «Не подходите ко мне слишком близко, когда фотографируете. Из-за этого мое лицо будет выглядеть толстым». У Цзя Цзя естественные движения глаз, а движения губ полностью соответствуют произносимым словам.

Анализ *робото-человеческих коммуникаций* можно вести с учётом различных подходов: семиотического, изучающего использование знаков для межсубъектных взаимодействий; феноменологического, ставящего в центр внимания личный опыт каждого из коммуникантов; кибернетического, описывающего коммуникацию в контексте обработки и передачи информации; социокультурного, анализирующего социальные и культурные контексты при передаче знания и поддержании социальных иерархий; социопсихологического, концентрирующегося на субъективных реакциях, способах выражения, взаимодействия и влияния; критического подхода, касающегося рассмотрения коммуникации на основе аналитических и концептуальных методов.

С кибернетико-семиотической позиции, общение людей и роботов строится на понимании ими друг друга, использовании общего языка и знаков. Хотя обмен информацией является важной частью построения коммуникаций с роботами, социокультурная теория добавляет ещё один аспект - человекосоразмерность - признаки, с помощью которых социальные роботы и соответствующие коммуникации разрабатываются таким образом, чтобы максимально органично вписываться в человеческую жизнь и человеческое мировосприятие.

Другой подход к робото-человеческому общению опирается на социально-психологическое направление теории коммуникации, в соответствии с принципами которого, выработанные культурой ценности, установки и убеждения «получателя» оказываются отвечающими или, напротив, не отвечающими

собственным ценностям «отправителя». Здесь способность роботов убеждать людей или, по крайней мере, пытаться убедить человека действовать определённым образом, непосредственно влияет на их конструкцию и функционирование.

Феноменологический подход к коммуникации предполагает не столько точный обмен информацией, сколько готовность принять и уважать мнение «другого». Это значит отношение к роботам как к форме «квази-других», которые имеют ценность сами по себе (не потому, что они чем-то похожи на людей или выполняют какую-то работу). В этом смысле желание заботы, стремление к пониманию, попытки сближения и эмоциональная связь могут открыть новые возможности для робото-человеческой коммуникации.

Эффективное использование человеческого разговорного языка является частью процесса налаживания взаимоотношений между человеком и роботами. С точки зрения кибернетической теории об успехе коммуникации судят по точности передачи и обмена информацией. Это тесно связано с семиотической концепцией, поскольку считается, что правильное использование языковых механизмов обеспечивает точное кодирование/декодирование информации при передаче сообщений. Когда коммуникация понимается как тип кибернетико-семиотического процесса, оценка успеха коммуникации становится тесно связанной с точностью передачи смысла от одного собеседника к другому. Таким образом, успех коммуникации в этих условиях зависит от ясности изложения речи, качества кодирования информации с использованием как вербальных, так и невербальных знаков, уменьшение влияния посторонней информации и пр.

Некоторые дизайнеры полагают, что коммуникация с роботами, предназначенными для взаимодействия с людьми, тем эффективнее, чем большее визуальное сходство с человеком имеют модели роботов. Например, дизайнеры робота ASIMO создали модель с человекоподобным дизайном, дружественного к людям, что позволяет ему успешно работать в офисах и в частных домах людей.

Ещё один пример – Жюль (англ. *Jules*) – робот, представляющий собой человекообразную голову без туловища, разработанную учёными Бристольского университета. Он способен копировать мимику человека и улыбается, если улыбаются ему, хмурится и смеётся, реагируя на людей.

А робот Кисмет (англ. *Kismet*), созданный в конце 1990-х годов в Массачусетском технологическом институте, был способен демонстрировать социальное и эмоциональное взаимодействие с людьми, даже не будучи сильно похожим на человека.

Однако, Жюль и Кисмет выполняют свои функции по разному. При проектировании Жюля первостепенное значение имела его антропоморфная внешность: необходимо было сделать робота максимально похожим на человека. Напротив, дизайнеры Кисмета вместо копирования черт человеческого лица снабдили робота мультяшным обликом, сконцентрировав внимание на эмоциональных и эмпатических качествах общения Кисмета. Здесь большее влияние имела передача эмоциональных состояний с помощью просодических сигналов, содержащихся в речи (тон, ритм и интенсивность), а также использование выражений лица.

Если Жюль только копирует эмоции людей, подражает им, дизайн Кисмета (в соответствии с социально-психологической теорией взаимодействия), «считывает» эмоциональные состояния собеседников, интерпретирует их, прежде чем выдать соответствующее эмоциональное выражение своего собственного лица. Несмотря на то, что лицо Кисмета не выглядит похожим на человеческое, оно разработано таким образом, чтобы в зависимости от ситуации варьировать базовый набор эмоций: счастье, печаль, гнев, страх, отвращение и удивление, спокойное или нейтральное выражение лица.

По мнению исследователя человеко-машинных коммуникаций Элеонор Сандри (Eleanor Sandry): «обеспечение человекоподобной формы, чувств и эмоциональных выражений - не единственный способ создания роботов, которые могут "взаимодействовать осмысленно" или "взаимодействовать социально"<…>

вместо того, чтобы ставить во главу угла необходимость общности и идею о том, что общение основано исключительно на сходстве между субъектами, именно различие есть неотъемлемый компонент любых отношений». [482]

Эта позиция, опирающаяся на ценность различия в коммуникации, близка философии Эммануэля Левинаса. Левинас утверждает, что «инаковость Другого не зависит от какого-либо качества, которое отличает его от меня, поскольку подобное различение как раз и полагало бы между нами родовую общность, сводящую инаковость на нет»[483]. Если коммуникация часто предполагает сближение позиций и создания общности среди коммуникантов, альтернативная концепция коммуникации Э. Левинаса делает акцент на встрече между «Я» и «Другими», в рамках которой ключевым является признание и сохранение уважения к инаковости Другого. Для Левинаса сущность коммуникации не заключается в создании элементов общности, а проявляется в существовании различий и дистанции между коммуникантами.

Признание роли инаковости в общении наиболее свойственно феноменологическим теориям коммуникации (Э. Гуссерль, М. Мерло-Понти, А. Шюц, Э. Левинас). Они наряду с обоснованием необходимости этического отношения к Другому, утверждают невозможность «полного» понимания Другого.

Коммуникация с негуманоидообразными роботами особенно близка феноменологическим идеям и пониманию важности инаковости во взаимодействиях. Так, например, инсталляция автономных лёгких воздушных роботов-джетов АЛАВОВ (ALAV), созданная художниками Джедом Берком и Нихилом Миттером (Jed Berk, Nikhil Mitter) воплощает идеи Левинаса.

Автономные джеты Алавы - это небольшие группы летающих роботов, которые взаимодействуют друг с другом и с посетителями-людьми в пространстве арт-галлереи. Каждый робот состоит из заполненного гелием воздушного шара в

[482] Sandry E. Robots and Communication. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2015. P. 30.
[483] Левинас Э. Избранное. Тотальность и бесконечное. М. – СПб.: Университетская книга, 2000. с. 216.

форме дирижабля с электронным контроллером и парой небольших пропеллеров, установленных под ним.

Благодаря заложенной программе, Алавы перемещаются в поисках «пищи» – возможности подключиться к электроаккомуляторам, но никогда существенно не удаляются друг от друга. Если робот остаётся в одиночестве слишком долго, он кричит, издавая звук, производимый вибратором мобильного телефона, усиленный корпусом воздушного шара. При возвращении в группу, после некоторого времени нахождения на расстоянии, роботы демонстрируют «поведение стаи», во время которого каждый робот вращается и воспроизводит повторяющиеся короткие звуки, изображая «радость» встречи.

Люди могут напрямую взаимодействовать с Алавами, удерживая волоконнооптическую лампу, которая действует как источник электрической «пищи» для роботов. Источник привлекает внимание Алавов, и они подлетают к посетителям. После установки над лампой индикатор Алава мигает, указывая на то, что он подаёт питание. После «наполнения» энергией Алав показывает красный индикатор и улетает «по своим делам».

Поведение Алавов было смоделировано таким образом, чтобы казалось, что у них есть чувства и что они могут выражать эмоции. Алавы воспринимаются как очаровательные и странные и привлекают внимание посетителей. Однако всегда есть чёткое ощущение, что между людьми и Алавами сохраняется непреодолимая дистанция, («различие» в терминах Левинаса) в силу явно негуманоидной природы роботов.

Левинас разделяет коммуникацию как передачу информации и коммуникацию как вхождение в отношение с Другим, поскольку любое общение включает отношение к непредставимому, «касание» или «прикосновение», по своей сути противоположные захвату, хватанию.[484]

[484] Левинас Э. Избранное: Тотальность и бесконечное. М., СПб: «Университетская книга», 2000. Сс. 250-252.

В случае с Алавами можно было бы предположить, что их «коммуникация» с людьми состоит из элементов, которые не являются частью сказанного. Хотя Алавы не могут произносить слов, но их паралингвистические и кинесические сигналы позволяют им «выражать» себя, сохраняя при этом пространство для своей инаковости, которая является важной частью развивающихся коммуникативных отношений. Имеется лишь несколько аспектов общения между людьми и Алавами, которые приводят к передаче информации, примером может служить красный свет, указывающий на окончание процесса зарядки.

Впрочем, их взаимодействие с людьми, хотя и включает использование знаков, всё же в некоторой степени связано с элементами кибернетико-семиотической теории. Здесь существенным является использование знаков зависимости от человека (хотя и невербальных).

Ряд современных роботизированных художественных инсталляций являют альтернативное понимание того, что может представлять собой человеко-машинная коммуникация. Одним из интересных примеров является Петит Мал (Petit Mal) - автономный колесный робот, созданный австралийским художником Саймоном Пенни, впервые показанный в 1995 году.

Петит Мал не похож на человека и не способен «говорить» на человеческом языке. Но движения его тела позволяют ему общаться, используя кинесические невербальные знаки. Этот робот похож на машину, но способен вести себя так, чтобы люди воспринимали его как «разумного» и демонстрирующего выразительное поведение.

Когда человек приближается к Петит Мал, робот поворачивается к посетителю и, вместе с тем, немного отступает назад, как бы в замешательстве. Он выражает свою настороженность и вежливое отношение, поскольку «уважает» личное пространство людей, но и желает защитить своё собственное. Плавные движения Петит Мал, наряду с его мягкими покачиваниями и поворотами, придают индивидуальность и главное, позволяют понимать коммуникацию между ним и человеком как процесс разнообразной активности тел.

Ещё один проект – «Рыба-птица» (Fish-Bird) был задуман Мари Велонаки (Mari Velonaki) и создан в сотрудничестве с робототехниками из Центра социальной робототехники Сиднейского университета. Эта роботизированная художественная инсталляция состоит из двух автономных роботов в виде инвалидных колясок, которые взаимодействуют друг с другом, а также с любыми посетителями, входящими в пространство инсталляции. Роботы обладают индивидуальными особенностями и их можно идентифицировать по цвету: рыба - синяя, а птица - красная.

Рыба и птица «общаются» двумя способами. Первый является кинесическим и основывается на движениях, благодаря которым они подстраиваются под положения и движения друг друга и посетителей. Второй способ их общения - в виде фрагментов письменного текста на листках, которые изготавливаются с помощью миниатюрных термопринтеров и сбрасываются на пол. Эти тексты могут быть сообщениями одного робота другому или сообщениями для посетителей-людей.

Движения роботов дают представление об их характерах. Птица более общительна и первой подъезжает к зрителям, в то время как Рыба склонна держаться в стороне и наблюдать. Когда они находятся вместе без посетителей, роботы постоянно взаимодействуют друг с другом, о чём свидетельствуют как их движения, так и набор печатных текстов.

Посетители пробуют различные стратегии общения, в том числе хлопают в ладоши или говорят с различными интонациями, чтобы привлечь внимание роботов. Однако вскоре обнаруживают, что манера передвижения, изменение положения тела, жесты рук - более эффективное средство коммуникации с инвалидными колясками. Именно через процессы совместного со зрителем движения и действия можно объяснить общение Рыбы и Птицы, как друг с другом, так и с посетителями.

В таком «общении» исключена сама возможность исчерпывающего понимания зрителем другой стороны, поскольку её поведение постоянно меняется

в зависимости от поведения самого посетителя. Модель динамической коммуникации с «Fish-Bird» и другими подобными артефактами показывает, что такое общение всегда будет «бесконечным», открывающим новые грани возможного. Постчеловеческая коммуникация стимулирует преодоление границ между людьми, животными и машинами, сохраняя при этом чёткое понимание инаковости другого.

Теоретик технокультуры, философ Н. Кэтрин Хейлз, обсуждая взаимодействия между людьми и машинами, утверждает, что необходимо отказаться от желания «контролировать» их, и вместо этого можно многому научиться, наладив «динамичное партнерство между людьми и интеллектуальными машинами». [485]

Так, телероботическая арт-инсталляция Луи Филиппа Демерса (Louis Philippe Demers) «The Blind Robot» (2012) позволяет посетителям пережить опыт партнёрства с Другим. Сам робот не похож на человека, состоит из пары шарнирных роботизированных рук, установленных на столе. Если посетитель сядет за стол, машина исследует его, осторожно прикасаясь кончиками пальцев к лицу посетителя. Как объясняет сам Демерс в своём диссертационном исследовании, если роботизированное устройство обычно рассматривается как «высокоточный инструмент», в этой работе оно предстаёт как «хрупкое, сомневающееся и эмоционально ранимое».[486]

Демерс надеется вызвать эмпатическое отношение зрителей к своему роботу, называя свою инсталляцию «Слепой Робот», намекая на слепого и беспомощного человека, которому нужно прикоснуться к посетителю, чтобы распознать его. В результате посетители инсталляции могут пережить опыт встречи с роботом как со своеобразным Другим. То, что машинная природа этого

[485] Hayles N. Katherine. How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. University of Chicago Press: Chicago, 1999. P. 288.
[486] Demers L.-P. Machine Performers: Agents in a Multiple Ontological State. Dissertation, University of Plymouth, 2014. P. 58.

Другого визуально подчёркнивается, ещё больше способствует вовлечению людей в общение с ним.

Напротив, аниматронная «Female Figure» (2014) Джордана Уолфсона (Jordan Wolfson) – управляемая компьютером скульптура, изображающая гиперсексуальную блондинку в белой мини-юбке, забрызганной черной грязью, в сапогах до бедер на высоких каблуках и длинных перчатках, вызывает скорее ощущение угрожающего Другого. Несмотря на то, что фигура имитирует типичную роковую женщину, её отталкивающий внешний вид, грубо скреплённые болтами части фигуры, металлический шест, проходящий через живот - все это постоянно нарушает ожидания зрителя. С одной стороны, фигура соблазнительно танцует под популярные песни. С другой стороны, мы слышим монотонный мужской голос этой фигуры, повторяющий депрессивные фразы.

Вращаясь перед зеркалом, фигура выглядит довольно соблазнительно. Однако, когда мы смотрим ей в лицо, позитивное ощущение быстро проходит. Вместо человеческого лица зритель сталкивается с тёмными злыми глазами, которые мерцают из-за зелёной венецианской маски с ведьминым носом. Поскольку фигура оснащена программным обеспечением для отслеживания движения и технологией распознавания лиц, она способна реагировать на движения людей. Если подойти близко к роботу, он смотрит прямо в ваши глаза и возникает ужасающий дезориентирующий эффект, когда зритель ощущает себя объектом взгляда машины. Инсталляция заставляет зрителя переживать безысходность встречи с незнакомым Иным.

Взаимодействия между роботоподобными машинами и человеком могут выходить на биологический и биокибернетический уровень. Пример тому ‘A-positive" (1997) - технобиологический эксперимент, реализованный Эдом Беннеттом и Эдуардо Кацом 24 сентября 1997 года в «Галерее 2» в Чикаго в рамках художественной выставки ISEA 97. Человек и робот были присоединены напрямую друг к другу через внутривенную иглу и в буквальном смысле питали друг друга. Человеческое тело обеспечивало робота необходимыми для

поддержания жизни питательными веществами, фактически передавая ему кровь; биобот принимал человеческую кровь и извлекал из неё кислород, чтобы поддерживать маленькое пламя - архетипический символ жизни. Взамен биобот передавал внутривенно человеческому организму декстрозу.

«A-positive» предлагает новую машиннобиологическую «экосистему», в которой в симбиотических отношениях грани между роботом и человеком стираются. Вместе с тем, полного слияния не происходит и быть не может. Представляется важным, чтобы кажущаяся живость и индивидуальность робота, простота взаимодействия с ним не сбивали человека в адекватном восприятии роботов как машин.

Этот пример и все другие уходят от коммуникации как средства обмена сообщениями к организации процессов совместной активности, где люди и роботизированные машины – это различные, не равные друг другу участники, но при этом динамически взаимосвязанные.

В этом смысле видится весьма спорной идея *технической сингулярности (*перехода человека в дематериализованную компьютерно-программную форму существования), выдвигаемая некоторыми исследователями искусственного интеллекта (В. Виндж, Р. Курцвейл, Х. Моравек). Ошибочно проводить сравнение человека с компьютером. Человек несоизмеримо сложнее компьютера. В отличие от животного и искусственного интеллекта, человек содержит в себе нечто принципиально иное - гибкость мышления, здравый смысл и интуиция - это то, что характеризует только человека как вид, и это черты, которые машина никогда не сможет приобрести. И только объединение человеческого и нечеловеческого на основе взаимодействия, взаимодополнения или соперничества обеспечивает успешную коммуникацию и реальные её результаты.

Это хорошо показывает проект «ICCMR singing robots» (2011) композитора и учёного Эдуардо Миранды (Eduardo Reck Miranda), представляющий роботов с искусственным интеллектом, которые учат друг друга петь. Казалось бы проект Миранды «созвучен» идеям учёных–трансгуманистов, доказывая, что даже в

области музыки машины уже готовы вытеснить человека, автоматизируя процессы творчества и самообучения. Однако, первое же ознакомление с проектом показывает, насколько тесно переплетены роботы и создавшие их люди. Вместо того, чтобы представлять будущее без людей, вокальные композиции роботов Э. Миранды выражают новое представление о будущем людей, демонстрируя, как творческое сотрудничество между машинами и людьми может обогатить размышления об искусственных формах жизни и межвидовом сосуществовании искусственного и биологического.

Таким образом, если трансгуманистическое видение мира и коммуникации представляет человека как бестелесную информационную сущность, реальные практики воплощения трансгуманистических идей доказывают неизменное проявление человеческого даже в самых техно-ориентированных примерах.

Подводя **итог второй главе**, можно заключить, что современная цифровая медиасреда служит беспрецедентной ареной для развития коммуникаций. Изменение коммуникационных парадигм, вызванное трансгуманизмом, киберкультурой и киборгизацией поднимает важные вопросы для теории коммуникации. Они касаются обуждения биологической природы человека и вопросов искусственного интеллекта, проблем восприятия и познания в цифровой среде, повсеместной и мгновенной связи, последствий процесса слияния природы и технологий, конвергенции реального и виртуального, взаимодействия с роботами и генномодифицированными созданиями.

Все эти факторы указывают на новые коммуникационные модели, но при этом доказывают необходимость сохранения прежних, поскольку многое из того, что демонстрируют трансчеловеческие взаимодействия было свойственно человеческому задолго до появления цифровых технологий.

Если изначально идея киборга была предложена как футуристический проект дегуманизированного бессмертного «человека в космосе», выясняется, что киборг в арт-практиках, напротив, позволяет искать современное понимание

именно человеческой субъективности. В результате, воплощение идеи киборга влечёт не отказ от человеческого, а обеспечивает переоценку гуманистических предпосылок и ценностей, которые легли в основу традиционных систем знаний, включая сферу коммуникации.

Как показывает ряд рассмотренных примеров, реализация кибернетических идей на практике не обязательно означает прекращение субъекта коммуникации. Напротив, модель коммуникации киборга, изначально задуманная для того, чтобы подорвать привычное понимание человеческой субъективности, обнаруживает как раз новые конфигурации именно человеческой субъектности – изменчивой, подвижной, формирующейся в потоке информации, настраивающейся и перестраивающейся благодаря складывающимся социальным и материальным условиям. Как было показано, субъективность киборга не определяет содержание коммуникативных взаимодействий, но сама является продуктом непредвиденных исходов коммуникационного обмена. «Самость» технобиологического организма определяется структурным положением в более широком поле дискурсивных сил и символических практик.

Существенная часть современных биокибернетических коммуникаций – это коммуникации человека с техникой и технологическими девайсами. Причём зона коммуникации обнаруживает себя не только снаружи, но и внутри образующегося биокибернетического тела. Это модель человеческих коммуникаций, связанная с необходимостью подключать, разъединять, варьировать технологические дополнения к своему телу, в поиске наиболее удачного стечения обстоятельств и готовности использовать в своих целях эти обстоятельства.

Опыт телематических коммуникаций показывает, что они не уводят человека в мир симуляций, самореферентного нарциссизма. Здесь нет объектов без субстанциональности, но есть телематический диалог субъектов, чья бытийная сущность распределена между реальным и виртуальным пространствами и конституируется ими. Какими бы виртуальными или удалёнными не были бы

взаимодействия, именно чувства материального человеческого тела определяют их функционирование и процессы взаимодействия в подобных практиках.

В ситуациях выстраивания взаимообмена между аппаратно-программными частями, генно-биологическими и биологическими частями проявляет себя новый «Другой» для осуществления коммуникации: это техно-инфраструктура для киборга, делокализованное тело для телематических коммуникантов, самокоммуникация с собственным биологическим телом в случае генетических и микробиологических экспериментов, «другой» в виде действующего робота в человеко-машинных взаимодействиях и т. д.

Трансгуманистические арт-практики и медиапроекты предлагают новые способы коммуникации, среди которых коммуникации с помощью передачи нейросигналов, коммуникации с помощью физиологических процессов человеческого организма (движение глаз, сердцебиение, дыхание и пр.), нейрокогнитивные коммуникации с помощью интерфейсов мозг-компьютер, коммуникации через «вживление» в тело другого человека или объекта, коммуникации с биологическими телами, коммуникации, которые могут осуществляться на биологическом и наномолекулярном уровнях, межклеточные коммуникации.

Трансгуманистическая модель коммуникации указывает на возможность человеку принять «Другого», при этом оставаясь самим собой. Коммуникации в рамках такой модели стимулируют преодоление границ между людьми, животными, микроорганизмами и машинами, сохраняя при этом чёткое понимание инаковости другого, его отличия от себя.

Все обсуждавшиеся выше примеры уходят от коммуникации как средства обмена сообщениями к организации процессов совместной активности, где люди, машины, киборги, генноизменённые субъекты, роботы - различные, не похожие друг на друга, но при этом готовые выстраивать друг с другом динамические взаимодействия, ищут точки соприкосновения и взаимопонимания.

Трансгуманистические модели коммуникации могут быть включены в область постчеловеческой коммуникативистики поскольку отражают определённые перемены в понимании специфики коммуникационных взаимодействий и в способах выстраивания информационного обмена. Вместе с тем, такие модели во многом дополняют и расширяют существующие классические модели и способы человеческой коммуникации.

Более существенные изменения реализуются в постгуманистических коммуникационных моделях, о которых речь пойдет далее.

ГЛАВА 3. ТЕЛЕСНО-ВОПЛОЩЁННЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ИНТЕРАКТИВНЫХ АРТ-ПРОЕКТАХ КАК МОДЕЛЬ «ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ» КОММУНИКАЦИИ

Переходя от рассмотрения трансчеловеческих к постчеловеческим коммуникационным практикам, третья глава диссертационной работы особый акцент делает на выявлении специфики телесно-воплощённых взаимодействий и их философско-теоретического осмысления. Анализируются телесные режимы цифровых медиакоммуникаций в интерактивных инсталляциях современных художников. На конкретных примерах показывается, что общим для подобных арт-практик является признание важной роли человеческого тела в работе цифровых компьютеризированных систем. Информация требует телесного воплощения и воплощённого человеческого субъекта в качестве инициатора оформления информации. Постчеловеческие коммуникации в этом случае - это отношения между пользователями и машинными алгоритмическими процессами как отношения без доминирования одной стороны над другой. Показывается как коммуникация выстраивается через взаимозависимые отношения между всеми вовлечёнными в неё.

3.1. Постгуманизм и кайротическая коммуникация: телесно-воплощённые и реляционные практики

Ряд исследователей[487] считают трансгуманизм прямым наследником идей просвещенческого гуманизма, поскольку трансгуманисты полностью поддерживают две фундаментальные идеи традиционного гуманизма: веру в непрерывный прогресс и силу человеческого разума. Для трансгуманистов несовершенство телесной организации человека препятствует развитию и

[487] Bostrom N. The Transhumanist FAQ: version 2.1. World Transhumanist. Association, 2003. https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf [дата обращения: 05.08.2025]. Шиловская Н. С. От общества гуманизма к обществу трансгуманизма? // Философия и общество. 2013. № 3. С. 141-156. Локтев С.П. У истоков трансгуманизма. Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2015;(2):104-115.

реализации человеческого потенциала. Именно «бренное тело» делает людей уязвимыми к боли, страданиям и смерти, ограничивает человечество как во времени, так и в пространстве, меж тем, как полагают трансгуманисты, потенциалы разума «бесконечны».

Постгуманисты, напротив, стремятся доказать важность материальности человеческого существа, зависимость сознания и мышления от его телесной конституции и практик её формирования во взаимодействии с объектами окружающего мира. В основе постгуманистической мысли лежит желание преодолеть изоляцию человека, возникшую в результате антропоцентризма и рассматривать тело как точку конвергенции, межвидового взаимодействия и связи с окружающей средой.

В этом новом контексте люди больше не рассматриваются как доминирующая форма жизни, превосходящая своё окружение (как естественное, так и искусственное), но напротив, составляющая всего лишь часть природной реальности. Любое действие человека может вызвать ряд реакций окружающей среды, которые в конечном итоге могут отразиться на нём самом.

Новые теории представляют человека как «узел» в более широкой глобальной материально-семиотической сети[488], состоящей в равной степени из человеческих и нечеловеческих сущностей.

Центральный фокус постгуманизма состоит в сращивании и гибридизации людей с другими живыми существами, объектами и машинами таким образом, что невозможно рассматривать субъекта как автономно действующего.

При анализе реляционных постгуманистических коммуникаций необходимо изучать не какой-то единый объект (произведение) и его значение и восприятие, а сферу возможностей, которые зависят от вероятностных отношений внутри и между несколькими динамическими системами. Никакая «информация больше не может быть односторонним сообщением: вместо этого она работает как

[488] Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. Пер. с англ. И. Полонской; под ред. С. Гавриленко. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 384 с.

условие организации игровых, экспериментальных, сетевых и реляционных процессов - пространств индивидуального и коллективного действия.

Бывшие «читатели» и нынешние партиципанты-участники становятся своего рода актантами в игровых «путешествиях», в результате которых виртуальные миры реального «повествования» складываются и разрушаются благодаря опыту совместной активности. Исследователь Тони Уилсон полагает, что подобный рецептивный метод позволяет пользователям интерактивных медиа получать не столько больше знаний, сколько испытать как можно большее количество случайностей и непредвиденных способов управления и трансформации информации. Такое одновременное действие, чувствование и размышление в процессе игры-соучастия ещё больше «подталкивает (иногда навязчиво) к дальнейшему вовлечению в контент»[489]. Активная самореализация через столкновение закономерностей и случайностей в игре - вот что в значительной степени стимулирует интерес пользователей, участвующих в интерактивных и реляционных процессах творческого смысло-чувство-порождения.

В книге «Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy» (2016) американский исследователь Шон Мори прослеживает связь изменения способов коммуникации с эволюцией технических средств: от голосового и телесного взаимодействия как основных способов общения в греческих полисах к превалированию текстуальных форм и требованию владения грамотностью в эпоху письменности и печатного знания. Мори показывает, что в век цифровых технологий человеческое тело (телесная активность) и визуальность (оптические эффекты) вновь становятся актуальными средствами коммуникации, телеприсутствия и выражения ценностных смыслов»[490]. Возрождение невербальной коммуникации и телесной выразительности реабилитирует

[489] Wilson T. Understanding Media Users: From Theory to Practice. Oxford: WileyBlackwell, 2008. P. 78.
[490] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. – 2020. – № 1 (38). С. 181-182.

важность внесознательных элементов в цифровых коммуникациях, не столько ради эмоционального отклика, понимания или интерпретации сказанного, сколько ради создания условий для проявления аффективных и невербализируемых состояний, того что у древних греков называлось словом *гипокризия*.[491]

В то время как «многие исследователи всё ещё продолжают рассуждать о цифровых артефактах и партиципаторных практиках как о форме «диалога», совместного общения, наращивания смыслов и обмена текстами, ряд исследователей ощущают недостаточность ориентированного на лингвоцентричное сознание «репрезентационного» метода для объяснения современных форм коммуникации, поскольку действия пользователей-партиципантов вполне материальны, они не исчерпываются задачами информационного обмена, но нацелены на испытание реальных сил и интенсивностей (Ж. Делёз и Ф. Гваттари), динамических событий (Э. Меаниг) и аффективного опыта (Б. Масуми). Действия и манипуляции с объектами цифровых медиа приводят к изменению медиаобъектов, формы организации медиаинформации и нередко условий функционирования медианосителей и самой окружающей медиареальности, что выходит за рамки обмена мнениями, вынесения суждений и сообщения вербально выражаемых смыслов». [492]

На смену восприятию и интерпретации предзаданных, оформленных объектов-текстов (как носителей эстетической или любой другой информации) и теоретическим рассуждениям критиков (легитимирующих истину и достоверность смыслов) приходят индивидуальные пользовательские практики «разыгрывания» смыслов, как способ получения динамического знания через действие/взаимодействие и получение «обратной связи».

---

[491] *Гипокризис* или *гипокризия* (от греч. ὑπόκρισις - притворство, игра) - манера произнесения, техника речи как средство речевого воздействия; принцип гармонии звучащей речи с личностью оратора. Когда оратор вступает в контакт со слушателями, применяет все подготовленные приёмы, разыгрывает речь, используя мимику, жесты, телодвижения, устанавливает и поддерживает контакт со слушателями. Подробнее см.: Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 187.

[492] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 182.

Новые коммуникативные формы соучастия (цифровые, локативные, смешанные) обращены к физическим проявлениям, действиям, аффективным состояниям людей и обращают внимание на то, что наше тело – тело пользователя, участника – наиболее подходящий аппарат коммуникации для воплощения случайного, непредвиденного, свершающегося «в процессе», который можно использовать для понимания и рассуждения о современном окружающем мире.

Цифровые медиа представляют собой один из вариантов *кайротического* типа коммуникации, для которого телесный компонент более значим, нежели вербально-смысловой.

Кайрос – метод риторического взаимодействия и межчеловеческого общения, использовавшийся софистами в Древней Греции примерно с IV века до н. э. В основе кайротической риторики лежало требование быстрой адаптации оратора к условиям и обстоятельствам во время проведения общественных событий и мероприятий.

Однако в наши дни процессуальные человеческие «медиатела» уже далеки от идеализированных представлений о биологическом, природном теле, но представляют собой постчеловеческие тела, тела «киборгов», функционирующие в тотальном «обществе спектакля», связанные технологически с другими «био-киборгами», с цифровыми девайсами, с Интернетом и взаимодействующие независимо от географических дистанций.

К. Хейлз утверждает, что гипертекстовые технологии требуют от нас мыслить в терминах «матриц данных» или «когнитивного ассамбляжа»[493], в котором точки сборки информации взаимопересекаются и взаимозависимы, в отличие от линейного способа движения от точки «А» к точке «Б», заложенного в логику традиционных линейных текстов. Гипертекстовое чтение привлекает читателей своей диффузностью движения между сетевыми точками и порталами в

[493] Hayles N. Katherine. Unthought: The power of the cognitive nonconscious. University of Chicago Press, 2017. 272 p.

процессе многозадачной реализации пространственно-визуальной и когнитивной деятельности. Эта форма рецепции менее похожа на созерцание и неспешное размышление, но больше напоминает ситуативное, импровизационное решение задач совместно с творческой интерпретацией происходящего. Например, гиперссылки и гиперчтение общеприняты в таких средах как блоги, Википедия, посты в социальных сетях, новостные сайты и прочие, где читатели применяют ключевые слова для поиска, гиперссылки, пикинг (заимствование нескольких слов/сочетаний слов из более длинного текста), фрагментированное цитирование, сопоставление и комбинирование текстов, открытых одновременно в нескольких вкладках программы-браузера.

«Интерактивные взаимодействия, по мнению Хейлз, основаны на интермедиальной динамике (intermediatory dynamics). Интермедиация – это выстраивание «динамических иерархий» (dynamic heterarchies) между людьми и машинами, комплексных взаимосвязей между когнитивными актантами и формирование рекурсивных петель обратной связи, которые показывают, как люди и машины дополняют друг друга и развиваются в процессе взаимодействия. Интермедиация - это процесс одновременных «письма» и интерпретации. Взаимодействуя с компьютеризированными артефактами, пользователи испытывают «ощущение алгоритма» («feel for the algorithm»), становясь условием его функционирования. Пользователь, действуя, получает представление о том, как работает медиаобъект и как он производит смысл. Но, что более важно, машина «учится» и усовершенствует процессы взаимодействия, учитывая результаты каждого предыдущего взаимодействия. Образующаяся обратная связь делает более комплексными и эмерджентными связи с инструментами смыслопорождения»[494], в результате «люди программируют компьютеры, а компьютеры программируют людей».[495]

---

[494] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 184.
[495] Hayles N. Katherine. Intermediation: The Pursuit of a Vision//New Literary History. Vol. 38, No. 1, What Is Literature Now? The Johns Hopkins University Press, 2007. P. 102.

Хейлз подчёркивает, что отход от традиционного гуманистического дискурса должен опираться на возврат внимания к вопросам тела и человеческой «плоти».[496]

Так же и французский философ Жан-Франсуа Лиотар в своём эссе «Can Thought go on without a Body?» (1988) ставит под сомнение трансгуманистическое видение бестелесного разума. Философ считает, что сложность человеческого мышления обусловлена тем, что оно заключено в страдающее, ограниченное человеческое тело. Лиотар возражает против идеи развоплощения человеческого тела, поскольку «мыслящие машины» будут слишком поверхностными и механистичными, чтобы достичь сложности человеческого мышления. [497]

Исследования Я. Богоста, Н. Уардрип-Фрюина, М. Фуллера и др. современных мыслителей показывают, что работа с компьютерами подразумевает необходимость собственного вклада пользователя в функционирование компьютерных программ.

«В книге «Reading Machines: Towards an Algorithmic Criticism» (2011) исследователь Стивен Рэмси показывает, что при работе в программной среде процессы интерпретации текста не могут рассматриваться отдельно от самой работы по созданию текста. Он полагает, что такая «рецептивная» стратегия «привлекательна своими постоянно стирающимися границами между созданием и интерпретацией»[498]. Любая интерпретация здесь неразрывно связана с созданием, с генерацией нового, поскольку подразумевает трансформацию как медиа-объектов, так и самого алгоритма. В таких условиях любое «критическое» прочтение интерактивного текста есть продуктивный процесс, поскольку каждый раз пользователи генерируют новую версию программы, тестируют её возможности ради того, чтобы обнаружить ценность и «смыслы» артефакта. Здесь не может быть интерпретации медиа-объекта без одновременного пересоздания

[496] Hayles N. Katherine. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: The University of Chicago Press, 1999. P. 5.
[497] Lyotard J.F.Can Thought go on without a Body? //The Inhuman. Stanford.CA: Stanford University Press, 1988. Pp.8–24.
[498] Ramsay S. Reading Machines: Towards an Algorithmic Criticism. University of Illinois Press, 2011. P. 45.

этого объекта. Рецепция требует от пользователя акта письма, активации алгоритма, который трансформирует и переписывает «текст».

В таких практиках нет и не может быть единого авторства, нет и не может быть «истинного» и единственно верного смысла. Здесь, по мысли Шона Мори, инициатор партиципаторного события (пользователь, художник, программист) выступает как «шаман» - как медиатор, проводник, а не как автор послания, провоцируя то, что Мори называет «коллективным групповым изобретением»[499]. Шаман всегда «предчувствует» то, что другие не могут видеть. Используя специальные цифровые технические приспособления, совсем как шаманы в древности применяли барабаны, ритм и пр., цифровой шаман (программист, медиахудожник) провоцирует в других людях особые состояния - *гипокризы* (hypokrisis), подводя людей к коллективным решениям и действиям».[500]

«Гипо» (др.-греч. *ὑπό,* - под, ниже) этимологически имеет немало значений: «под, внизу, вниз, снизу, исподтишка, тайно, слегка»[501]. «Крисис» (греч. *κρίσις)* происходит от глагола κρίνω, означающего «определять, выбирать», судить, например, ведение судебного процесса, состязание сторон, а также вынесение приговора. Наконец κρίσις приобретает и несколько новых значений: исход (битвы), спор, состязание, толкование.[502]

В большинстве словарей «гипокризия» определяется как родственный термин слову «притворство» - сокрытие, лицемерие, т.е. «умение изменять или маскировать наличное (свой характер, чувства, замысел или действие) таким образом, чтобы скрыть или ввести в заблуждение других относительно его реальной природы; маскироваться под притворную внешность»[503]. То есть,

---

[499] Morey S. Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy. Routledge, 2016. P. 12.
[500] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 184.
[501] Современный Энциклопедический словарь. Изд. "Большая Российская Энциклопедия", 1997 г. 2663 с.
[502] Егоров А. Б. Кризисы в истории Рима (события и проблемы) //Мнемон. Исследования и публикации по истории античного мира. Сб. статей к 80-летиюсо дня рождения проф. Э. Д. Фролова. Вып. 12. СПб., 2013. С. 346—365.
[503] Древнегреческо-русский словарь : ок. 70000 слов : в 2 т. / сост. И. Х. Дворецкий ; под ред. С. И. Соболевского. Москва : Гос. изд-во иностр. и нац. словарей, 1958. 1905 с. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка: Материалы для лексической разработки заимствованных слов в рус. лит. речи. Сост. под ред. А.Н. Чудинова. 3-е изд. Санкт-Петербург : В.И. Губинский, 1910. 676 с. The Oxford English Dictionary. 2nd ed. 1989.

гипокризия производит казуальности: производит то, что кажется «кажущимся» и в этом смысле работает до рацио, до доксы, до смысла, преобразуя то, что казалось верным в другое, что кажется более верным. Гипокризис множит вероятное через апелляцию к случайному.

Таким образом, гипокризис может быть представлен как кайротическая стратегия воздействия, при которой постоянно обманываются любые ожидания. С помощью гипокризии человек маскирует свою истинную природу, «действуя» так, как он не должен был бы ожидаемо действовать, скрывает свою «истинную» суть, стирает своё предназначение. Как утверждает Мори, такая стратегия служит «не поиску “истины”, а скорее средством нерепрезентативного письма; гипокриз - это письмо без чёткого описания, чёткого следа»<…> «Гипокриз предполагает не аналитическое рассуждение благодаря грамотному [изложению мысли], а решение, основанное на включении пафоса в дополнение к логосу, включении любых эмоциональных настроений, способствующих принятию решений на уровне аффекта». [504]

«Описываемый Мори процесс «гипокриза» обращён не к грамотности, не к слову, но к ценности иных смысло-знаковых систем, одну из которых американский философ Г. Ульмер обозначил как «electracy». Анализируя идеи Ульмера, Ш. Мори интересуется тем, как, используя «electracy», можно делать невидимое видимым, когда изобретение становится коллективным, партиципаторным событием.

Гипокризия, как принцип взаимодействия человеческих и нечеловеческих акторов, может быть использована для объяснения современных практик, в основе которых лежит соучастие: перформансов, инсталляций, реляционных арт-проектов, партиципаторных новых медиа, таких как видеоигры, сетевые проекты, проекты дополненной реальности и пр.». [505]

---

[504] Там же, p. 39.

[505] Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 187.

Изменения картины мира в последние пол века нашли своё отражение и в художественной сфере, в художественных «кайротических» коммуникациях. Современное искусство выступает наглядным примером постгуманистического понимания и переживания мира как реляционного, динамического, нестабильного, постоянно меняющегося. Это позволяет использовать имеющиеся интерактивные арт-практики в качестве наглядного материала для демонстрации возможностей постгуманистических коммуникаций.

3.2. Феноменологическая и дискурсивная телесности: к испытанию телесных событий в интерактивных арт-проектах

Целый пласт современных художественных практик, находясь на пересечении постгуманистического и феноменологического дискурса, так или иначе затрагивает вопросы человеческой телесности и кинестетических способов человеко-машинной коммуникации. Предлагая различные возможности телесного освоения визуальных и аудиальных пространств, тактильный формат взаимодействия с арт-объектами и медиатехнологиями, такие практики отчасти пересекаются с феноменологической традицией, идущей от Э. Гуссерля и феноменологов экзистенциального и герменевтического направления (Мартин Бубер, Ганс-Георг Гадамер, Карл Роджерс), которые рассматривали коммуникацию как «диалог телесно-воплощённых субъектов» и как «проживание иного опыта».

Человеческое тело как условие бытия, присутствия субъекта в мире было ключевой идеей феноменологической философии: с помощью своего тела человек выстраивает отношения с миром, коммуницирует с ним. Французский антрополог М. Мосс в работе «Техники тела» пишет: «Тело есть первый и наиболее естественный инструмент человека <…> первый и наиболее естественный технический объект и в то же время техническое средство человека — это его

тело»[506]. Техники тела Мосс определяет как «традиционные способы, посредством которых люди в различных обществах пользуются своим телом». [507]

С одной стороны, человек един со своим телом, но, с другой, он пытается выйти за границы своих телесных функций, чтобы утвердить своё человеческое «Я». Человеческое «Я» не совпадает с пространственными границами, протяженностью, заданной телом. Физическое тело наличествует вещественно и единично, оно обладает набором характеристик и всегда подразумевает взгляд на себя со стороны. Опыт же телесности - прежде всего, личностный опыт, посредством которого человек входит в мир, познаёт его и вместе с ним самого себя посредством телесных контактов.

Если физическое тело дано человеку раз и на всю жизнь, то человеческая телесность, напротив, многообразна и полисемантична. Она включает в себя телесный опыт адаптации, реагирования, коммуникации и практику самоактуализации человека в окружающей природной и социокультурной среде. Телесность понимается не как физический объект, не как сумма органов, а как особое образование – горизонт человеческого опыта, как выражение культурных, индивидуально-психологических и смысловых составляющих человеческого существа.

Для философа Э. Гуссерля воплощённость человеческого тела в мире, живая телесность (Leib) обуславливают восприятие данности бытия (Gegebenheit). Для того, чтобы схватить вещи, необходимо к ним обратиться, повернуть голову, приноровить ухо и глаз, а следовательно присутствие становится в собственном смысле присутствием «во плоти»[508], а не просто образом присутствия или ощущением присутствия.

Эксперименты с тактильными и гаптическими ощущениями составляют важную часть интерактивных арт-практик современного медиаискусства.

---

[506] Мосс М. Техники тела // Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. Москва, 1996. С. 248–249.
[507] Мосс М. Там же. P. 242.
[508] Husserl E. Wahrnehmung und Aufmerksamkeit // Husserliana. Bd. XXXVIII. Dordrecht: Springer, 2004. F.13.

Коммуникация в них означает прежде всего телесное освоение, активное соучастие аудитории в оформлении аудиальных и визуальных образов.

Прямую гаптическую и связь с визуальным образом помогает установить инсталляция «The Tangible Image» (1991) австрийского медиахудожника Питера Вайбеля (Peter Weibel). В комнате располагается проекционный экран и небольшой монитор с чувствительной к касанию поверхностью. Напротив посетителя установлена видеокамера, в реальном времени снимающая весь интерьер и всё происходящее и передающая сигнал на большой экран и в компьютер. Система координат проекционного экрана и тактильный экран монитора программно объединены общей системой координат. Участник может прикоснуться к прорезиненной поверхности монитора, оснащённого датчиками, которые регистрируют прикосновения и передают их на компьютер. В результате, в зависимости от места и силы прикосновений на экране меняются формы объектов и предметов: партиципант не только визуально испытывает опыт погружения в визуальное экранное пространство, но в реальном времени собственными действиями задаёт визуальные характеристики этого пространства, тактильно взаимодействуя с ним. «Осмысление» виртуальных объектов здесь неразрывно связано с тактильными ощущениями и кинестетически переживаемыми ответными реакциями этих объектов.

К более подробному исследованию взаимовлияния визуального образа и телесной активности зрителя П. Вайбель обращается в компьютерной интерактивной инсталляции «The Curtain of Lascaux» (1993). Художника вдохновляет история наскальных рисунков, датируемых Ледниковым периодом около 15 000 до н. э., найденных в пещере Ласко (Франция, район Перигоре). Считается, что наскальные рисунки служили частью шаманских верований и ритуалов и должны были, по представлениям первобытных людей, давать некие особые силы и приносить удачу в охоте. Наскальные рисунки не показывают видимый мир, но то, что присутствует за границей видимомого. Идея пещеры Ласко метафорически представлена в виде большого экрана в затемнённом

помещении, освещаемом лишь лучом цифрового проектора. На экране – изображение кирпичной стены. Если зритель движется перед экраном, его изображение захватывается видеокамерой и с небольшой задержкой показывается в виде искаженного силуэта на экране. Используя своё собственное тело и движения, зритель изменяет визуальные пропорции кирпичной стены на экране и одновременно становится частью того, что он наблюдает. Зритель стоит перед стеной, но тактильно ощущает себя и за «стеной» на экране. Он не только «пленник» образа (как в платоновской пещере), но так же и «пленник» интерфейса (стены), который заставляет зрителя со стороны наблюдать собственный «плен». Цифровые медиатехнологии обеспечивают возможность существования внутреннего и внешнего наблюдателя: он «вплетён» в интерфейс-занавес, и он врисовывает себя собственным телом в «пещерные рисунки».

Такие работы фокусируют внимание на важности выбора и действия, как средств, формирующих коммуникационные процессы, эстетический опыт и концептуальное содержание работы. Сохраняя связь с дискурсом, они вместе с тем предлагают участникам испытывать удовольствие от самоанализа в условиях постоянно меняющихся и трансформирующихся процессов. Это сближает коммуникацию с динамичной формой действия и осознания действия: действование и когниция становятся единым механизмом коммуникации и получения опыта.

Инсталляция Кармин Карасик (Carmin Karasic) и Рольфа ван Гердера (Rolf van Gelder) «Humann» (2008) устанавливает прямую телесно-сенсорную связь между зрителем и постоянно изменяющимся калейдоскопическим визуальным образом. Как только зритель подходит к инсталляции, датчики фиксируют его движение, статичное изображение начинает вращаться и изменяться в масштабе, издавая при этом тихие звуки: чем ближе подойти к экрану, тем сильнее увеличивается образ; движение зрителя влево запускает кручение калейдоскопа влево, движение вправо поворачивает образ вправо, по часовой стрелке. Скорость вращения зависит от скорости движения посетителя инсталяции. Кроме того,

видеокамера сэмплирует видео с изображением зрителя и объединяет с произвольными изображениями, демонстрируя результат на экране. Изображение при этом симметрично удваивается, а любое действие зрителя изменяет изображение на экране.

Эта работа обращает внимание на процессы медиального конструирования экранной «реальности», на связь между действиями человека и их последствиями, на процессуальность и креативность осуществления момента «здесь и сейчас». Зритель пытается разобраться в том, как работает калейдоскопичный механизм, как на эту инсталляцию влияет его активность и как видеоизображение фигур зрителя накладывается на репрезентации других людей. Эстетическое воздействие «Humann» заключается в том, что переживание внешнего события накладывается на внутреннее переживание телесного действия. Тело зрителя, попадая в мир экранного калейдоскопа, стремится найти в нём своё место. Например, когда зритель приближается к видеокамере, его увеличивающееся в масштабе изображение становится полупрозрачным, и через его грани начинают проступать другие образы. Образы мира проявляются через фигуру зрителя. Тело зрителя, виртуальные образы и механика цифровой инсталляции встраиваются друг в друга, формируя из расходящихся форм, граней и возможностей общий «план имманенции» (Ж. Делёз, Ф. Гваттари)[509]. Мышление и визуальная «материя» продолжают себя друг в друге, а виртуальное и физическое не разведены, переходя одно в другое.

В этом смысле, для подобной *телесно-ориентированной коммуникации* существенное значение имеют условия, которые образуются благодаря взаимовлиянию процессов, инициированных пользователями и ответных реакций машины-компьютера. Эти условия оказывают воздействие на возникновение опыта и генерацию знаний. Вместо всматривания в объект ради получения новых

[509] Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? .Пер. с фр.С. Н. Зенкина. Москва, Санкт-Петербург: Институт экспериментальной социологии, АЛЕТЕИЯ, 1998. С.102.

знаний, ценностен процесс совместного действия с объектом, осуществляемый параллельно с любым когнитивным опытом.

В своём труде «Феноменология восприятия» (1945) французский феноменолог М. Мерло-Понти смещает фокус внимания с процессов работы сознания на процессы активности тела субъекта, что расходится с гуссерлевским представлением о том, что интенциональность имманентна сознанию и может рассматриваться отдельно от человеческого опыта. Мерло-Понти доказывает, что не сознание и не разум определяют способ бытия человека в мире, но живое человеческое тело «как посредник мира»[510]. Сенсорный опыт человека предопределён самой плотью, телесностью и исторически сложившимися структурами жизни тела в мире. Философ рассуждает о «телесности духа», о способности тела действовать и одновременно воспринимать собственное действие. Различая «живое» тело (или «моё тело») и объективное тело, он утверждает, что «моё тело» состоит из сложной сети сплетений и контекстов, которые составляют сферу восприятия, «саморекфлексии» и идентичности, а объективное тело - всего лишь биологическая данность. Философ развивает тему «инкрустированности» вещей «в плоть моего тела», их взаимопринадлежности. Для Мерло-Понти «моё тело» есть «система возможных действий»[511] и само по себе является источником значений. С помощью тела человек «проецирует себя на вещи и на других. Я понимаю "Другого" своим телом, как своим телом же воспринимаю вещи»[512]. Телесные ощущения и действия тела выступают теми модусами, которые открывают для человека мир и является источником порождения смысловых значений.

Возможности переживания человеком собственной телесной воплощённости не только не предзаданы и не фиксированы, но, напротив, могут быть дополнены и расширены с помощью различных технологических возможностей. Технологии

---

[510] Мерло-Понти М. Феноменология восприятия /пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука, 1999. С. 193.
[511] Мерло-Понти М. Там же. С. 320.
[512] Мерло-Понти М. Там же. С. 242

и новые цифровые аппараты обнаруживают себя как своего рода продолжение человеческого тела и дают человеку возможность по-новому взаимодействовать с окружающим миром и другими людьми.

В интерактивной инсталляции Джефри Шоу (Jeffrey Shaw) «Legible City» (1989) зрителю предлагается стать соучастником генерации визуальных образов. Сидя на импровизированном велосипеде и крутя педалями, участник перемещается по виртуальному городу, состоящему из величественных трёхмерных букв английского алфавита. Он видит их на большом экране и ощущает всем телом сопричастность и погружённость в процесс движения и появления объектов на экране. Мышление, зрение и действие оказываются неразделимы в опыте кинестетического восприятия. Действование и физическая телесная активность становятся интерфейсом-проводником в рецептивном опыте взаимодействия с интерактивным произведением.

Современные художники желают привлечь внимание к процессам активности человеческого тела, дать зрителям-соучастникам почувствовать работу собственных тел, исследуют возможности восприятия и самопроявления человека в цифровых гибридных средах.

Например, интерактивно-иммерсивные инсталляции австралийского медиахудожника Джорджа Хута (George Khut) измеряют сердцебиение и ритм дыхания участников и преобразуют собранные данные в звуки и изображения. «Drawing Breath v.1» (2004) и «v.2» (2005-2006), «Cardiomorphologies v.1» (2004) и «v.2» (2005-2006), «Resonance Body [Box]» (2003) и «The Heart Library» (2007-2009) - все эти работы основаны на управлении аудиовизуальными паттернами на экране с помощью человеческого дыхания и частоты сердечных сокращений.

В интерактивной инсталляции «Drawing Breath v.2» (2005-2006) зрители-участники могут с помощью собственного дыхания изменять графику абстрактных линий на экране и проговариваемый текст, воспроизводящийся в аудио динамиках. Звук, изображение и смысловые дефиниции – всё это

оказывается непосредственно связанным с физическими процессами в телах посетителей.

В «Cardiomorphologies V.2» (2005) посетители передают в компьютер данные о собственном сердцебиении, которые затем отображаются в виде абстрактных цветов и кругов на видеоэкране, а звук сердцебиения и дыхания людей усиливается через наушники. Как отмечал Джордж Хут: «Моя цель в этом процессе состояла в том, чтобы создать работу, которая позволила бы участникам исследовать воплощённую природу своей субъективности посредством детального и постоянного внимания к своему собственному дыханию и частоте сокращений сердца[513]. Художник даёт возможность участникам пережить опыт коммуникации с собственным телом.

Высокотехнологичная интерактивная медиа-инсталляция «So. So. So (Somebody, Somewhere, Some time)» (2002) Мориса Бенаюна и Жан-Батиста Барьера отслеживала движение сетчатки глаза каждого посетителя для создания палимпсеста его кинестетической памяти. Глядя в бинокль, оснащённый VR-экранами, зритель рассматривает серию полусферических визуальных панорам, которые изображают один и тот же момент времени в 7.47 утра в разных точках мира, с участием разных людей и в разных ситуациях. Исследуя эти изображения, глаза зрителей задерживаются на конкретных деталях образов, скользят вдоль, вверх и вниз в поисках смыслов и скрытых значений банальных картинок. При этом, на большой экран, расположенный сбоку, проецируется след движения зрачков их глаз, рисующий путь смотрения каждого посетителя в его собственном темпе. Это «коллективная ретинальная память»[514] - пространство для «вписывания» зрителем самого себя, динамический палимпсест, в котором через визуальные следы отображается собственная история смотрения каждого зрителя.

---

[513] Khut G.P. Development and Evaluation of Participant-Centred Biofeedback Artworks. Phd dissertation. Sydney: School of Communication Arts, University of Western Sydney, 2006. P.148.

[514] Benayoun M. So.So.So. Somebody Somewhere Some time. 2002-2003. https://www.benayoun.com/sososotxteng.htm [дата обращения: 06.08.2025].

Экран демонстрирует различия индивидуальных «интерпретаций» изображений через фиксацию моментов индивидуального всматривания-действия.

След, оставленный зрителем в «коллективной ретинальной памяти» - непреднамеренный след. Он сообщает о том, что привлекало внимание зрителя. Но, как и любой отпечаток, этот след исчезает, будучи стёртым временем или новыми следами, оставленными другими зрителями. Следы накладываются друг на друга. Процесс рецепции здесь превращается в бесконечно обновляемое письмо. Вместо рассказывания историй, работа формирует свой дискурс, предлагая участникам вспоминать собственную историю смотрения-действия.

Для Мерло-Понти человеческая телесная воплощённость открыта интерпретации и в этом смысле «тело можно сравнить не с физическим объектом, а, скорее, с произведением искусства <...> по сути являющимся модуляцией существования».[515]

Тело порождает смысл, проецируя его на своё материальное окружение и определяя этим горизонт жизненного пространства человека, его возможности понимания мира, других и себя самого. Будучи вплетённым в ткань мира, тело является «мерой всего», «универсальным измерителем»[516]. С помощью тела мы совершаем символизацию мира, определяем в нём своё место. Тело непрестанно приспосабливается к новым ситуациям и расширяется через внешние инструменты. Привыкнуть к использованию какого-то инструмента - значит сделать этот инструмент частью своего тела. Технология, становясь частью человеческих тел, изменяет опыт бытия человека в мире.

Современные художники создают произведения, с помощью которых зритель-соучастник может размыкать границы собственной телесности. Тем самым, в процессе «расширения» тела в виртуальное пространство, участник по-иному испытывает своё тело, пластику собственного движения-действования.

---

[515] Мерло-Понти М. Феноменология восприятия /пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука, 1999. С. 200-201.
[516] Мерло-Понти М. Там же. С. 586.

Одно из самых известных изобретений канадского художника Дэвида Рокеби (David Rokeby) - «Very Nervous System» (1986-1990) (англ. «очень нервная система») с помощью видеокамер снимает движения человека, после чего компьютер анализирует видеоряд и переводит его в звук. Участники после нескольких попыток разобраться, как работает инсталляция, обнаруживают, что с помощью движений собственного тела они могут создавать музыку и управлять воспроизведением звуков. Звучание здесь усиливает переживание ощущения телесной воплощённости зрителя, а тело становится своего рода инструментом импровизации. Аудиовизуальное взаимодействие нацелено на генерацию нового опыта в процессе телесного освоения участниками закономерностей функционирования инсталляции. Работа даёт возможность почувствовать расширение границ тела, множественность и процессуальность воплощённости тела через взаимодействие с интерактивной средой, сосредоточиться на разнообразии возможных вариантов движения собственного тела и отклика звучащего пространства. При этом вознаграждением для участника всё ещё является получение некоторой новой информации – в данном случае музыкально-шумовой.

Инсталляция Саймона Пенни (Simon Penny) «Traces» (1999) - иммерсивная интерактивная работа, задействующая четыре инфракрасных видеокамеры и специальное программное обеспечение Cave Automatic Virtual Environment (CAVE) для организации взаимодействия пользователя и визуальных 3D-моделей в реальном времени. Изображение проецируется на стены, пол и потолок небольшой комнаты, а участник, надев специальные стереоскопические очки, управляет движением моделей с помощью собственного тела. Доступны три режима взаимодействия с инсталляцией. Первым включается «пассивный» режим, когда любое движение человека приводит к появлению сиреневых объёмных фигур-кирпичиков («воксели»), которые затем, медленно мерцая, исчезают. Эти следы действия - скульптурные «монументы» телесной активности человека - эфемерны и мимолётны. Они медленно распадаются и возникают вновь с каждым

новым движением. Следующая «активная» стадия работы инсталляции наступает, когда после движения участника, он видит разноцветные кубических воксели, следующие за движениями. Наконец, в финальной стадии, движения пользователя порождают последовательности 3D—анимационных фигур, которые затем перемещаются сами собой, образуя незамысловатые узоры вокруг партиципанта.

«Traces» отвечает на действия человеческого тела, но в определённый момент само человеческое тело начинает отвечать на функционирование объёмных фигур. То, что начинается как телесное исследование пространства, вскоре превращается в генеративный процесс взаимозависимых интеракций.

Инсталляция позволяет визуализировать формирование «телесной-схемы» (М. Мерло-Понти) через активацию технически медиированного пространства телесным движением-действием. Ощущение и оценка себя осуществляется участником не с помощью наблюдения за собственным визуальным образом (репрезентацией собственного тела), но с помощью кинестетического действия и визуализации данных движения тела. Границы тела расширяются, а затем начинают функционировать как независимые от человека сущности. Особые ощущения партиципант испытывает, когда чувствует, что его тело не изолировано от визуального потока фигур, но вплетено в них и едино с ними. Значения и смыслы складываются в режиме реального времени, через взаимоинкорпорацию тел материальных, машинных и виртуальных, порождающую гибридные тела, которые какое-то время на экранах продолжают «жить» своей собственной жизнью.

Рассуждая о телесном познании мира М. Мерло-Понти оперирует понятиями «образ тела» и «телесная схема»[517].

Тело чаще всего представляется в виде образа, значения, порядка феноменов. «Образ тела» - это один из способов понимания телесности и идентичности человека. Если образ преимущественно визуален, представляет

[517] Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб. : Ювента ; Наука, 1999. Сс. 139, 140, 190.

собой знаковую репрезентацию внешнего образа человеческого тела, то «телесная схема» определяется через многообразие действий и самопроявлений живого телесно воплощённого организма.

Мерло-Понти вводит представление о «телесных схемах» или «рисунках тела», которые есть не просто восприятия «моего бытия», но тот особенный стиль, который организует движения моего тела и определяет его взаимодействия с окружающей средой. «Телесная схема» есть «тело в становлении». Приобретение любого навыка есть не что иное как «реорганизация и обновление телесной схемы».[518]

Тело в рассуждениях современных философов выводится за рамки собственной субстанциональности. Тело рассматривается как сложная конструкция, как эффект взаимодействия несводимых друг к другу элементов и структур.

Следуя этому философскому посылу, современные художники видят человеческое тело как дробное, нестабильное, как пластический материал для выражения идей и общения: они предлагают зрителям-партиципантам опыт сочленения тел, расширения тел, дисперсии тел и пр. Опыт оптической, звуковой, кинестетической перенастройки тела представляется как коммуникационный и эстетический опыт.

«Step inside» (2004) - интерактивное произведение американского художника Натаниэля Штерна (Nathaniel Stern), создающее условия для перцептивного исследования зрителем-участником множественности возможных действий, движений и реакций собственного тела.

Когда зритель-участник входит в небольшое помещение размером 3 х 3 х 3 метра он слышит акустически усиленный звук собственных шагов. Видеокамера, расположенная напротив входа, фиксирует движения и передаёт на экран. Зритель может видеть себя, но к образу на экране добавлен визуальный эффект «белого

[518] Мерло-Понти М. Там же. С. 191.

шума». Чем громче зритель шумит, прыгает, топает ногами и пр., тем явственнее проступает визуальный образ. Звук, издаваемый телом, визуализируется на экране, но происходит это с некоторой задержкой, чтобы человек успел ощутить работу «телесной схемы». Технически разъединяя действия тела и визуальный образ действий тела, инсталляция препятствует рассматриванию зрителем себя на экране как в зеркале и вместо этого предлагает партиципанту пространство для игры и эксперимента. «Step inside» концентрирует внимание на процессах построения идентификации между движением тела и его пространственной локализацией. Границы между телом и миром растворяются в мультисенсорном контакте зрителя с аудиовизуализацией его воплощаемого действия.

А интерактивная инсталляция Штерна «Stuttering» (2003) погружает зрителя во взаимодействие не только с собственным визуальным образом, но и с вербальным языком. Подходя к экрану, зритель сталкивается с собственным образом в форме минималистичного «карандашного» эскиза. Любое движение, любое действие приводит к появлению на экране прямоугольных рамок с краткими текстовыми цитатами, которые мгновенно воспроизводятся в звуке. Если участник движется быстро, он получает лишь шквал из «заикающихся» фраз. Если же движения более плавны, фразы и звуки начинают складываться в осмысленные предложения. Инсталляция создана не для того, чтобы сообщить зрителю какую-то важную мысль, смысл, но чтобы обратить внимание на сами практики говорения, изображения и слушания с помощью тела, осознания тела. Работа обнаруживает себя не в конкретном осмысленном высказывании или интерпретативном акте (образ тела), но в процессе движения между смыслами, в реляционном пространстве становления смысла (как «телесная схема»).

М. Мерло-Понти в «Феноменологии восприятия» фиксировал интерсенсорность или синестетичность человеческого восприятия. Естественный мир, по Мерло-Понти, есть типология интерсенсорных связей[519], есть не

[519] Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб.: Ювента; Наука, 1999. С. 419.

отдельное пересечение чувственных данных, но характеристика структуры восприятия как таковой во всей полноте составляющих её модальностей: визуальной, аудиальной, кинестетической и пр.

В поисках альтернатив оптикоцентричному пониманию мира многие современные художники ставят вопрос о *мультисенсорности* как о средстве доступа к миру. Учёт мультисенсорности влечёт необходимость пересмотра способов оценки художественных коммуникаций. Новый подход позволяет определить мультисенсорность как опыт телесной активности зрителя/партиципанта, как средство зрительского вдействования в иллюзорную или пространственно локализируемую среду, а не только как способ интерпретации текстов и осмысления авторского высказывания.

Проект «Para-optic-8» (2019) российской художницы Анастасии Алёхиной заключается в том, что любой желающий может попробовать видеть пальцами. Человек надевает специальные датчики с камерами на пальцы, а на глаза надеваются специальные очки-экраны, таким образом изображение начинает поступать от движения рук. И если в обычной жизни человеку приходится крутить головой, чтобы увидеть что-то, то здесь вращать нужно руками. Это даёт возможность переосмыслить свои физические ощущения и получить новые эмоции от возможности симбиоза организма и технологий.

В инсталляции «Bodymaps: Artifacts of Touch» (1996) канадская художница Текла Шипхорст (Thecla Schiphorst) предлагает посетителям взаимодействовать с виртуальным человеческим образом с помощью зрения и проприоцептивного чувства касания.

Работа состоит из интерактивного белоснежного стола в затемнённой комнате, на который проецируется изображение человеческого тела/тел в пластичных позах, погружённое в виртуальный «эфир», подводную поверхность или огненную среду. Зритель висцерально ощущает присутствие этого виртуального тела. Тело влечёт зрителя к себе, чтобы тот коснулся таинственного образа. Расположенные на поверхности стола невидимые электромагнитные и

светочувствительные датчики реагируют на приближение, касание, давление и степень усилия, прикладываемого при касании поверхности зрителями-участниками. Физические действия «оживляют» репрезентации тел, тела движутся и звучат. При этом благодаря специальному компьютерному алгоритму, ответ виртуального тела на действия партиципанта не мгновенный. Оно «живёт» и «действует» в своём ритме.

Текла Шипхорст создаёт своего рода сенсорный интерфейс для амодальной рецепции и генерации ощущений, происходящих до дифференциации чувств. Цель работы в том, чтобы разорвать визуальную и объективную связь между объектом и зрением, между действием и последствием действия, между остранённым созерцанием и физическим вмешательством.

Чем ближе партиципант подносит руки к поверхности стола, тем явственнее становится звук. Изображение подрагивает. Зритель взаимодействует с реально отсутствующим телом с помощью осязания. Эта инсталляция провоцирует восстановление в памяти участников опыта проприоцептивного знания, воспоминания чувства ощущения поверхности кожи, вслушивания через касание, видения с помощью слуха. Находясь в пространстве «Bodymaps» участники взаимодействуют не с изображениями тел, но с направлениями их движения, с телесной схемой другого человека. Вместо того, чтобы оценивать образ тела, участник устанавливает с ним интеркорпоральную связь через тактильный и проприоцептивный контакт.

Мультисенсорная коммуникация тел представлена в интерактивной инсталляции «The Machine to Be Another: Embodiment performance to promote empathy among individuals» (2012) - проекте арт-группы BeAnotherLab. Используя технологию виртуальной реальности (VR) и головной шлем Oculus Rift, несколько человек могут увидеть и прочувствовать, что значит быть в теле другого человека. Партиципант, глядя на своё тело, видит трёхмерное изображение тела другого партиципанта вместо своего. Более того, благодаря специальному нейробиологическому компьютерному алгоритму, любые действия человека

визуализируются через тело другого. Таким образом, коммуникация тел здесь осуществляется мультисенсорно.

Одно из важнейших преимуществ в обращении художников к телесным возможностям в современном искусстве, то, что человеческое тело (и его действия) обеспечивает случайность и непредсказуемость в процессах функционирования техники. Тело позволяет делать видимым, ощущаемым фигуральное - невидимое, но возможное.

Мерло-Понти считал, что любое видимое всегда включает в себя невидимое, именно то, что сознание видеть не может: «Когда я говорю, что всякое видимое является невидимым <…> это не нужно понимать в смысле противоречия <…> именно сама видимость содержит невидимость»[520]. Рассуждения Мерло-Понти о видимом и невидимом, о преддискурсивном «живом» теле с его тактильными и кинестетическми ощущениями крайне важны в контексте рассмотрения коммуникации в цифровых и партиципаторных арт-практиках.

В этом смысле «весьма показателен цифровой арт-проект *«Loops»* (2001-11), который представляет собой трёхмерную визуализацию движений рук известного американского танцора Мерса Каннингема (Merce Cunningham). Своего рода цифровой «портрет» авторской хореографии был запечатлён с помощью датчиков захвата движения, установленных на руках Каннингема. Каждое движение, каждое напряжение мускулов было сохранено в цифровой базе данных и визуализировано с помощью разноцветных световых линий.

На первый взгляд работа напоминает портретирование пластики танцора или же эксперименты со светом и движением в фильмах Ласло Мохой-Надя, в которых абстрактный ритм пульсаций и разряжений создаёт завораживающее визуальное зрелище. Однако это произведение визуализирует создание «портрета» совершенно иного рода – визуализацию «тела», которое не явлено в своих действиях. Вместо того, чтобы представить последовательность движения рук

[520] Мерло-Понти М. Видимое и невидимое. Пер. с фр. О. Н. Шпарага. Мн.: Логвинов, 2006. С. 326-327.

Каннингема от одного элемента к другому, это произведение демонстрирует сеть возможных движений в единый момент времени и их взаимосвязь с другими возможными движениями в другие моменты времени. Это не представление совокупности хореографических движений, не репрезентация процесса исполнения, но представление тех движений, которые могли бы быть выполнены, но остались лишь в потенциальности своего воплощения»[521]. Видео с помощью новейших цифровых технологий выявляет вариативность работы тела и усиливает восприятие вариативной телесной активности, портрет которой имеет мало общего со статикой визуального образа, традицией самопортретирования и фиксированной идентичностью. Видео визуализирует потенциал тела в становлении другим, в возможностях потенциальной трансмутации телесного действия. В этом смысле, для зрителя оно снова оживляет дискурс, хотя и дискурс о недискурсивном действующем теле.

Подходя к проблеме телесности по-иному, нежели в феноменологической традиции, французский философ Жан-Люк Нанси проделывает широкую деконструкцию всей философской традиции понимания человеческого тела и «плоти» и показывает, что ни язык, ни дискурс не могут адекватно выразить особенности человеческой телесности. В своих исследовательских работах «Corpus», «Exscription»[522] и особенно «Бытие единичное множественное» Нанси приходит к идее, что нет каких-либо единых, самодостаточных тел, нет ни субъекта ни объекта, но лишь движение différance «между ними». Тела есть в соприкосновении друг с другом, а Бытие это всегда «со-бытие сущих друг с другом».[523]

Нанси желает помыслить «не знаки, не образы, не шифры тела»[524], а само «живое» тело. Его работа «Corpus» посвящена вопросу: как преодолеть

---

[521] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 214.
[522] Jean-Luc Nancy. Excription // The Birth to Presence. Werner Hamacher & David E. Wellbery ed. Stanford: Stanford University Press, 1993.
[523] Нанси Ж.-Л. Бытие единичное множественное. Минск: И. Логвинов, 2004. С. 62
[524] Нанси Ж.-Л. Corpus / Ж.-Л. Нанси. М. : Ad Marginem, 1999. С. 31.

отчуждение тела и помыслить его как «живое». Следуя постструктуралистской стратегии, критикуя европейский логоцентризм, Нанси полагает, что западная культура утратила изначальный опыт тела. «Телу, чтобы оставаться телом, следует смеяться, танцевать, голодать, быть истерзанным и т. п. Вместо этого Запад имеет дело не с телом, а с «плотью», «кожей», «лицами», «мышцами» - лишь с телесными фрагментами, но не с целым человеческим телом». В этом смысле Запад переживает телесную катастрофу, а возможность «касания» тела почти сведена к нулю». [525]

Нанси пытается не рефлексировать по поводу тела, не присваивать и подчинять, наделяя его значением, но, по его выражению, «выставлять тело на показ» («ex-position»). Для Нанси тела существуют как экспозиционированная, то есть выставленная на показ поверхность, на которой происходят события его существования, экзистирование.

Тело конструируется через касание тел, через «бытие-между». Из этого следует, что живое тело можно воспринять лишь в живом непосредственном акте тактильной коммуникации. Любое выстраивание образа тела, попытка описания его, приводит к затемнению подлинного видения телесности.

То, на что ссылается Нанси, говоря о «выписывании (эксскрипции) в коммуникации», – это то, как сообщество сообщается при экспозиции, показе. Приставка «экс» в словах «эксскрипция» и «экспозиция» указывает на тематику смещения и «экстатики за пределами себя». «Тела всегда – на грани отхода, в неотвратимости движения, падения, смещения, скачка».[526]

Поэтому активность тел сама по себе есть и смысл, и знак. Нанси уверен, что дискурс может лишь представить тело, описать, показать абстрактное тело, но он не в силах «представить телом». Это говорит о том, что никто не может описать что-либо, не имея тела. Именно тело «тревожит» любое высказывание,

---

[525] Михель Д. В. Жан-Люк Нанси в мире Corpus'а // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2006. № 1. С. 77.

[526] Нанси Ж.-Л. Corpus. Сост., общ. ред. и вступ. статья Е. Петровской. Пер. с фр. Е. Петровской и Е. Гальцовой. М.: Ad Marginem, 1999. С. 58, 59-60.

язык, сигнификацию, становясь условием для любого описания., без тела нет письма, нет языка и дискурса. В противоположность западно-европейской философской традиции, представлявшей несовместимыми действие разума и тела, Нанси показывает как тело может быть открыто через языковую активность, как оно «вписано» в язык, а не описывается языком.

Как указывает Нанси, тела «не имеют места ни в дискурсе, ни в материи. <…> Они имеют место на границе, в качестве границы»[527]. Граница является одновременно как местом проявления смысла, так и пределом Другого, с которым мы встречаемся на своей границе. Не результат работы тела (сигнификация, описание) есть единственно важная ценность, но сама работа тела («выписывание тела») на собственной границе есть важное и самоценное.

Цифровые интерактивные произведения позволяют участникам ощущать эти границы, испытать движение к ним и трансгрессию через них. Их коммуникационная сфера связана с усилением опыта восприятия процессов расположения, показа, реконфигурации телесности.

Так, в своём творчестве К. Аттербак (Camille Utterback) стремится «соединить концептуальное с телесным» [528]. Инсталляции Аттербак не передают смыслы, но действующие тела зрителей сами становятся «смыслом».

Так, например, в инсталляции «Text raine» (1999) зрители могли ощутить, как текст в буквальном смысле обволакивает их тела. Художница использовала сочинение поэта Эвана Зимрота «Talk, you» (1993). Чтение поэмы превратилось в физическое, кинестетическое рождение текста. Произведение К. Аттербак усиливает связь между рождением текста и телесной активностью. Оно воплотило идею Нанси о «выписывании», эксскрипции как акте коммуникации, в которой процесс телесного воплощения оказывается одновременно процессом смыслопорождения.

---

[527] Нанси Ж-Л. Там же. С. 39.

[528] Utterback C. Statement. Режим эл. доступа: https://camilleutterback.com/vitae/statement/ [дата обращения: 06.08.2025].

Именно такая форма представлена в цикле работ К. Аттербак «External Measures». Художница использует систему видеозахвата движений зрителей-участников, чтобы с помощью этих данных и компьютерного алгоритма изменять изображения на экране. Участники собственными движениями оставляют визуальные метки на экране, изменяют метки, оставленные другими людьми, и совместно друг с другом и с компьютерной программой создают динамический абстрактный визуальный образ. Зрители в буквальном смысле «пишут» телесно-образные диаграммы собственными телами. Метки, оставляемые участниками на экране, в зависимости от конкретного произведения серии, выглядят как движущиеся геометрические фигуры (Rectangle, 2001), размытые карандашные эскизы (Round, 2001), абстрактно-экспрессионистская живопись (Untitled 5) или минималистичные формы (Untitled 6, 2005).

Все работы Аттербак отсылают к разным направлениям современного искусства. Каждая из инсталляций этой серии предлагает свой особенный стиль «кинестетического исследования», свой висцеральный процесс телесного воплощения. Все вместе они помогают пережить опыт тела в движении, тела в статике, множественности тел, отсутствующего тела и т.д. Образы на экранах помогают установить телесно-воплощённые взаимоотношения между внешним и человеческим. Аттербак интересует опыт телесной выразительности как таковой – переживание потока изменений и мгновений. Это своего рода приглашения к переживанию процесса действия и размышления, реляционности воплощённого тела.

А в инсталляциях «Screen series» (2002–2003) художника Скотта Сниббе (Scott Snibbe) зрители становятся участниками создания псевдокинематографического «нарратива» без дискурса. Ознакомление с каждой работой для зрителя начинается с созерцания белого экрана, освещаемого лучом проектора. Когда зрители пересекают луч, они отбрасывают свою тень на экран, а компьютер фиксирует изменения и записывает фрагмент движения тени, переводит её в анимационную форму. Так, например, в «Shadow» (2002),

анимированная тень будет воспроизводиться на экране снова и снова, пока новый участник не появится перед лучом проектора, выполнив какие-то действия и перезаписав, тем самым, свою анимацию. Инсталляция превращается в непрекращающийся процесс фиксации телесных действий.

В «Compliant» (2002) зрительская тень воздействует на прямоугольник на экране, заставляя его искажаться и выгибаться. Зритель не только видит свою собственную тень, но и висцерально ощущает как движение тени изменяет форму прямоугольника. Тело зрителя, «тело» тени и тело фигуры на экране оказываются связаны, взаимозависимы в своих визуальных формах.

Инсталляция С. Сниббе «Deep Walls» (2003) предлагает зрителю взаимодействовать со многими телами. Экран разделён на 16 прямоугольных участков-экранчиков. При движении зрителя-партиципанта его тень записывается и воспроизводится на одном из них, наряду с записями теней других партиципантов.

Произведения Скотта Сниббе - это всегда опыт коллективного соучастия, коллективного «вписывания» тел. Зрители ввидят на экране, что делали перед проектором другие люди, и нередко отвечают на эти движения своими действиями. Траектории движения тел складываются в единый и постоянно трансформирующийся «интеркорпоральный нарратив». Каждый элемент видео представляет взаимосвязи не только между телом зрителя и экраном, но и между телом и действием других тел. Художник акцентирует внимание зрителя не столько на осмыслении того, что такое человеческое тело и каковы его действия, сколько на том, как проявляет себя тело во взаимодействии с другими телами.

Это сближает эстетику работ Сниббе с идеями Жака Дерриды, описанными в эссе «Corpus: размышления о касании»[529], где философ рассуждает о труде своего ученика Ж.-Л. Нанси. Деррида согласен, что бытие «Я» открывает себя только лишь через переживание отношений с «Другим», через превышение

[529] Derrida J. On Touching – Jean-Luc Nancy. C. Irizarry (trans).Stanford University Press, 2005. 400 p.

лимитов, и тогда становится очевидным, что касание не есть только лишь ощущение действия собственного тела, но и «вписывание» тела в со-действие с другими телами.

Эта мысль выводит касание за пределы гуманистической традиции и позволяет исследовать нечеловеческий аспект прикосновения.

Таким образом, феноменологические практики постчеловеческой коммуникации в интерактивных инсталляциях современных художников сохраняют отношение к дискурсивности, к режимам субъективного смыслопорождения. Однако они всё активнее задействуют тело зрителей-участников не в качестве средства для рецепции произведения, а в качестве компонента для конструирования пространства, что отдаляет задачи коммуникации от обмена идеями и демонстрации образов, направляя их в сторону прямого материального взаимодействия и выстраивания реляционных связей.

Ощущаемое тело здесь становится само по себе неоднородным, множественным, дробным. Тело пребывает в потоке становления и различия, поиска и движения, реляции с другими пространствами и объектами извне. Тело, как и телесность, реляционны, эмерджентны и могут быть рассмотрены в связи с постгуманистическими, нечеловеческими аспектами коммуникации.

3.3. Реляционный опыт межтелесных коммуникаций

Французский философ Жиль Делёз считал, что феноменологическая методология малоприменима к анализу современных искусств (в частности кино), поскольку воздействие таких искусств превышает перцептивные возможности субъекта. Делёз сомневался в возможностях феноменологии при изучении восприятия, считая, что возвеличивая человеческое сознание, феноменология создаёт мир как зеркальное подобие сознания и из-за этого неспособна принять мир как таковой во всем его разнообразии.

По мнению Делёза, реальный опыт субъекта не может быть осмыслен как «личный», «индивидуальный», но лишь как «множественный». Субъект развивается благодаря получению опыта, но этот опыт есть бесконечное становление, а не сформированная раз и на всегда данность. Опыт не заключён в самом теле субъекта, но в ризоматичной структуре взаимодействий, соединений и взаимосвязей: «есть только желание и социальность и более ничего», - указывают Делёз и Гваттари. [530]

Для Делёза и Гваттари нет никакого субстанционального субъекта со своими чувствами, действиями, размышлениями и пр. Если отбросить всё, что веками составляло образ человеческого субъекта, остаётся лишь «тело-без-органов»[531], заключённое в бесконечной программе соединения-экспериментирования, конструирования и реляции. «Тело без органов» - это совокупность множественности виртуальных аффектов, потенциальных черт, отношений, движений актуального тела.

Философы-постмодернисты концептуализируют человеческое тело как «виртуальное тело»: как дробную и не самотождественную серию процессов, потоков, телесных сущностей и событий, интенсивностей и длительностей. Они полагают, что человеческая телесность реляционна (зависит от взаимодействий как тела с самим собой, так и с телами других людей), топологична, эмерджентна, а тело человека всегда активно, самообновляемо.

В книге «Parables for the Virtual» канадский философ Брайан Массуми, рассуждая о телесности, определяет её соотнесённость, процессуальность, эмерджентность и топологичность. Телесность процессуальна: она формируется во взаимодействии с окружающим миром. Опираясь в своих рассуждениях на философские тезисы Ж. Делёза и А. Бергсона, Массуми указывает: «Когда тело находится в движении, оно не совпадает с самим собой. Оно совпадает с его

[530] Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. С. 290.
[531] Делёз Ж., Гваттари Ф. Там же. С. 25.

собственным переходом: его собственной вариацией[532]. Тело предстаёт не объективно заданной структурой, но «состоянием (само)изобретения».[533]

Интерактивные медиаинсталляции можно рассматривать как человеко-машинные ассамбляжи (Ж. Делёз и Ф. Гваттари), в которых объединяются, взаимодействуют и влияют друг на друга разнообразные элементы. Интерактивное искусство не просто предполагает соучастие и взаимодействие: речь идёт о модификациях между его многочисленными частями благодаря их взаимодействию. Части интерактивного искусства - человеческие и нечеловеческие - трансформируются по мере того, как они взаимодействуют и реагируют друг на друга.

Так для одного из первых американских медиахудожников Мирона Крюгера (Myron Krueger) иммерсивность компьютерных сред непосредственно связана с возможностью пользователя действовать и вовлекать собственное тело в физическое взаимодействие с виртуальными объектами в созданных автором «отзывчивых средах» (responsive environments). Его работа «Videoplace» (1983-89) основана на режимах прямого телесно-кинестетического взаимодействия между зрителем и машиной.

«Videoplace» - интерактивная инсталляция состоявшая из двух помещений, располагавшихся на удалении друг от друга. В каждой комнате был установлен большой экран. Когда зритель заходил в комнату, траектория его движений захватывалась сенсорами, видеокамерами, отображалась на экране, обрабатывалась и искажалась компьютером. Зритель мог взаимодействовать со своим следом, например, заполнить пространство внутри любыми линиями или изображениями, поворачивать, искажать его. Кроме того, он мог взаимодействовать с образами движений других пользователей и реакцией самого компьютера. Крюгер считал, что само пространство взаимодействия и реакции на

[532] Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press. 2002. P. 4.
[533] Massumi B. Там же, p. 57, 98, 83.

«отклик машины» могут стать творческим медиумом и средством генерации «смыслов». Ключевым для его творчества стало исследование режимов действия человеческого тела в ответ на вызовы системы.

Для Крюгера компьютер и пользователь - равноправные автономные актанты. Задача механизма инсталляции - активация обмена действиями между ними и привлечение внимания партиципантов к эстетике процессов взаимовлияния. Рецепция здесь вместо чувственно-рассудочной оценки художественного объекта становится процессуальной динамической формой реакции и действования в пространстве интерактивной инсталляции.

Как утверждает исследователь С. Динкла, «Videoplace» может сама «учиться у посетителей». Цель Крюгера, состояла в том, чтобы «делегировать свою роль программиста посетителям». Вместо того, чтобы учить посетителей языку компьютера (как это делают руководства к обычным компьютерным программам), здесь компьютер «учится понимать естественные средства коммуникации»[534], фиксируя жесты каждого посетителя. Цель «Videoplace» не репрезентативная, не симуляционная, но чисто функциональная: органично интегрировать работу компьютера в физическую и двигательную активность людей. Художник стремился разрабатывать такие виртуальные пространства, которые бы функционировали не благодаря логике программных алгоритмов, но с помощью эмерджентных процессов действия людей, активирующих ответные действия цифровой системы.

Инсталляция группы Ælab «In/Fluencing» (2005) обращается именно к такому способу телесной реляции. «In/Fluencing» - интерактивная инсталляция с датчиками света, температуры, движения и приближения. Несколько видеофрагментов (компьютерные анимированные линии, макросъёмки, компьютерные визуализации) воспроизводятся последовательно в зависимости от того, как интенсивно движется в пространстве инсталляции партиципант.

[534] Dinkla S. Pionere Interactiver Kunst. Karlsruhe: ZKM/Ostfildern: Cantz, 1997. F.78.

Движения вызывают наложения визуальных фильтров на изображение, но это происходит очень плавно и не всегда сразу заметно. Действие на экране сопровождается бинауральным звуковым сопровождением. Инсталляция переводит электромагнитные волны, генерируемые движением партиципантов, визуализируя постоянный обмен магнитного напряжения (от человеческого движения) и трансформации изображения, в зависимости от фиксируемых компьютером координат партиципанта в пространстве инсталляции.

Тело здесь трактуется как процессор, генерирующий информацию, делающий невидимое видимым. Тело располагается в промежутке между физическим, техническим и чувственным. Оно присоединено к пространству и буквально реализует концепцию Делёза и Гваттари о единстве (родстве) молекулярного и молярного[535]: в момент детерриторизации всё возвращается в некое несвязанное, первоначальное, мозаичное состояние, возникают новые синтезы, новые цепочки, единство молярности распадается с тем, чтобы снова потом подвергнуться ретерриторизующему движению с образованием больших и крупных множеств.

Такая ретерриторизация размыкает границы между физическим в виртуальным. В «In/Fluencing» в качестве физического выступают материальные объекты (тела участников, реальное пространство), а виртуальное - это возможные реакции системы. «In/Fluencing» отказывается от антропоцентрического взгляда на произведение искусства и провоцирует новые состояния сознания через взаимодействие природных и искусственных систем.

Художницу Сейко Миками (Seiko Mikami) тоже интересуют эмоции и ощущения, которые возникают в результате функционирования системы обратной связи между человеком и машиной. Её работы «Informatics—Morphogenic Substance via Eye Tracking» (1996–2011) исследуют человеческие внутренние ощущения от процессов зрения и всматривания, а проект «World, Membrane and

[535] Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари; пер. с франц. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. С. 507- 535.

the Dismembered Body» (1997) исследует эмоции от слуховых ощущений и звуков тела.

В инсталляции Сейко Миками «Molecular Informatics ver. 2.0» (1998) два человека сидят друг напротив друга в специальных ВР-очках с сенсором, сканирующим движения глаз и преобразующим эту информацию в набор координат по осям X/Y/Z, которые затем визуализируются компьютером в форме молекул. Молекулы движутся по траекториям движения глаз партиципантов и визуализируются на четырёх огромных экранах по всему периметру комнаты. Как только новая молекула создана и включена в цепь других молекул, партиципант слышит новый звуковой тон. Каждый человек видит, как его оппонент формирует молекулы и, посмотрев на них, он может передвигать как свои, так и чужие фигуры в пространстве. Если молекулы, созданные двумя участниками, сближаются. Они сливаются и образуют более крупные молекулы. Если молекулы сталкиваются, они распадаются на части (на атомы) и зависают, как облако частиц.

Здесь нет необходимости прибегать к использованию вербального языка или придумыванию повода для разговора: участники этой инсталляции коммуницируют друг с другом с помощью движения глаз и результатов взаимодействия молекулярных структур. Механизм инсталляции визуализирует процессы индивидуального смотрения как действия и взаимодействия двух всматривающихся в действия друг друга актантов. Как рассказывает Сейко Миками «Меня интересуют не физические объекты, которые могут возникнуть в результате моей работы, а материализация невидимого пространства, возникающего между телом и объектом». [536]

Участник видит траекторию своего собственного смотрения. Он быстро обнаруживает, что его взгляд влияет на образование молекул, но полного

[536] Mikami S. The self referentialirty of perception: the ear does not hear, the eye does not see // Lecture by Seiko Mikami during the Machine Aesthetics Student Seminar 1997. https://v2.nl/articles/the-self-referentiality-of-perception-the-ear-does-not-hear-the-eye-does-not-see [дата обращения: 06.08.2025].

психологического слияния с визуальным образом не получается, поскольку кроме нацеленных движений глаз, человек неосознанно делает непроизвольные, поскольку зрачки постоянно двигаются. Работа делает ощущаемым насколько пассивны взгляд, воля и дух, считавшиеся ранее символами человеческой интенциональности, и то, как на них беспрестанно влияют внутренние (телесные), а также внешние (косвенные) условия, вместо декларированной феноменологами самоаффектации.

Нечто подобное С. Миками осуществляет со слуховыми ощущениями в её инсталляции «World, Membrane and the Dismembered Body». Партиципант сидит в безэховой камере. Его сердцебиение и пульс регистрируются с помощью акустических датчиков и соответствующие звуки записываются компьютерной системой. Затем звуки воспроизводятся через акустическую систему. Вначале звуки воспроизводятся синхронно с процессами звукозаписи, но постепенно компьютер начинает вносить задержки по времени, изменение тембра и пр.

«World, Membrane» расширяет внутренний мир организма во внешнее пространство комнаты. Инсталляция заставляет человека прислушиваться к тому, что должно являться его телом, но таковым более не является. Работа показывает пропасть между «Я» телесным и «Я» когнитивным.

В работах С. Миками функции человеческого организма экстериоризируются на окружающее пространство, сегментируя тело и выводя его за свои границы. В новой модели коммуникации главной является не передача информации или диалог участников, но создание чего-то нового, не имеющего прямой связи с каждым участником по-отдельности, генерация объектов, чей жизненный цикл влияет на обоих коммуникаторов так же, как на него самого влияют участники этой коммуникативной игры. Здесь имеется нечто, выходящее за рамки задач сознательной передачи сообщений - коммуникация, направленная на производство непредсказуемого, фигурального. Эта коммуникация конструирует тело как часть распределённой интерактивной системы, кибернетического устройства с определённым набором функций и описываемых

характеристик, которые могут быть перенесены с одной поверхности (тело, датчики) на другую (визуальные проекции, звуки). Высказывание формируется через дифракционные процессы материального становления-создания, через выстраивание материальных взаимосвязей между участниками. Вместо «смысла» здесь – умножение различий возможного через конфигурацию (конкретизацию) одного из эффектов его воплощения.

Согласно американскому философу Альфреду Норт Уайтхеду, всё сущее состоит не из статичных объектов, но из «событий» и «случаев». Ничто не может существовать вечно в неизменном состоянии. Любое сущее сохраняется лишь потому, что обновляется и пересоздаётся в бесконечном процессе становления и трансформации. Мир есть процесс становления, а не предзаданное статичное Бытие.[537]

В книге «Процесс и реальность» (1978) Уайтхед предлагает понимать реальность как конструируемую соучастием многих вещей, потенциально определяющих возможности для любого актуального события[538]. Всё актуальное возникает из виртуальной потенциальности. Всё сущее есть непрерывный процесс перенастройки.

Процесс, в ходе которого актуальное событие становится объектом для возникновения последующих сущностей, Уайтхед называл «суперъект». Чтобы подчеркнуть переход из состояния субъекта к состоянию объекта, он именовал актуальные сущности «субъект-суперъект». Любая актуальная сущность является субъектом лишь в течение мгновения, в котором она существует, но в следующее мгновение она принимает форму «суперъекта» - нематериального субъекта, который передаёт информацию следующей актуальной сущности.

Если субъект у Уайтхеда определяется через его становление, то «суперъект» через концепцию «ингрессии» - перехода в другую реальную сущность, находящуюся в процессе становления. Субъект - это не наличная

[537] Whitehead A.N. Process and Reality. An Essay in Cosmology. New York: Macmillan Publishing, 1978. P. 214-15.
[538] Whitehead A.N. Там же, pp. 39–40.

субстанциональная данность, но скорее набор обстоятельств и случаев, которые обеспечили условия для становления этого субъекта и сам есть результат этого становления.

Если перенести идеи Уайтхеда на коммуникативные практики интерактивного искусства становится очевидным, что и пользователь, и компьютерная система предстают здесь как «суперъекты», задающие условия для складывания процессов собственного становления.

Процессуальность взаимовлияния человеческого тела и потоков цифровой информации изобретательно демонстрирует работа Ульрих Габриэль (Ulrike Gabriel) «Breath» (1992-93). Партиципанту предлагается надеть специальный пояс с датчиками, улавливающими человеческое дыхание, в соответствии с частотой и интенсивностью которого на экране генерируются сложные визуальные структуры и воспроизводятся звуки. Биокибернетическая связь между машиной и телом воспринимается очень висцерально, персонально. Однако контроль над инсталляцией не отдан зрителю полностью. Время от времени включается специальная программа, которая стимулирует партиципанта дышать «в ритме» с генерируемым изображением. Дыхание тела управляет образом, а образ управляет дыханием тела.

Компьютер сохраняет данные о взаимодействии с партиципантами и машина продолжает «дышать» даже после того, как потребитель снял пояс с датчиками и вышел. Активность от предыдущего пользователя хранится системой и активируется следующим пользователем. «Субъект-суперъект» (концепт Уайтхеда) конструируется этими обстоятельствами с помощью машины. Каждое индивидуальное взаимодействие не только повод для критического суждения о работе автора, но и повод для активности цифровой машины. Участник как «субъект-суперъект» и управляет машиной, и становится её инструментом.

Интерактивная инсталляция Джефри Шоу «Web of Life» (2002) непосредственно обращена к ингрессии тел с помощью Сетевой технологии. Несколько удалённых помещений соединены друг с другом посредством канала

Интернет-связи. Посетителям предлагается отсканировать отпечатки своих ладоней и пальцев, оцифрованные линии кожных узоров которых влияют на изменение трёхмерных изображений (абстрактные структуры и узоры) на больших экранах и звука многоканальной суррaунд-саунд системы. Каждый посетитель активирует и вдыхает новую жизнь в процесс функционирования инсталляции, которая реализует концепт Уайтхеда «субъект-суперъект»: партиципанты вносят свой вклад, притом что вклад других партиципантов продолжает использоваться и визуализироваться. Ингрессия обнаруживает себя в использовании интерактивной системой непрестанно обновляемого и дополняемого внешнего действия партиципантов ради собственного функционирования. Партиципанты и машины работают друг через друга, прошлые события влияют на настоящие и будущие события, которые продолжают регистрироваться в настоящем.

В «Web of Life» нет какого-то индивидуализированного пользователя или зрителя, но есть «субъект-суперъект» — состояние «использования» — как множественная совместная деятельнось многих пользователей и машин, как постоянно обновляющийся процесс сбора и обработки информации, приходящей от разных «пользователей» и конструирующей, тем самым, пространство и время реального как способ реляционного высказывания.

Следуя метафизике Уайтхеда, субъект или пользователь переосмысливается как сущность, помещённая в условия трансформации и изменения, постоянного становления и потока, виртуальных отношений и потенциальных «случаев», которые составляют взаимодействие. О зрителе-участнике можно думать только как о результате события, связанного со всеми другими сущностями, составляющими совокупность этого события. Участник позиционируется как неразрывно связанный с окружающей средой, а также с временными переживаниями, производимыми этой конкретной средой.

Продолжая идеи Уайтхеда, Ж. Делёз исследует концепт процессуальности сущего. Процессуальность связывается Делёзом с переходом виртуального в

актуальное состояние: «возможное противостоит реальному. Следовательно, процесс возможного — это "осуществление". Виртуальное, напротив, не противостоит реальному; оно само по себе обладает полной реальностью. Его процессом является актуализация».[539]

Делёз трактует «виртуальное», как реально присутствующее, но ещё не актуализировавшее себя. Для Делёза виртуальное - это то, что обеспечивает набор условий или потенциалов, из которых формируются реальные события и объекты. Виртуальное - это скорее условие, которое обеспечивает потенциал для опыта, движущая сила, которая позволяет реальным сущностям проявлять себя, позволяет производить что-то новое.

Делёз раскрывает процессуальность сущего с помощью понятия «событие». События для Делёза есть изменения и трансформации, которые имманентны сущему, они есть силы, которые существуют до их актуализации, виртуально. Он определяет события как «идеальные» по своей природе и «не реализуемые в положении вещей»[540], различая их от «случаев», в которых они, тем не менее, могут выражаться. «Мучительная сторона чистого события в том, что оно есть нечто, что только что случилось или вот-вот произойдет; но никогда то, что происходит [вот сейчас]. <…> Событие - не то, что происходит (происшествие). Скорее, оно внутри того, что происходит, - чистое выраженное. Оно подаёт нам знаки и ожидает нас».[541]

В своих арт-инсталляциях художники предлагают «концентрировать внимание на исследовании самого события взаимодействия как объединение многих актантов. Акцент смещается с опыта пользователя и вместо этого фокусируется на процессе столкновения, которое предшествует любому сознательному опыту. Вместо того, чтобы стремиться к реальности в эстетических формах, интерактивные и партиципаторные произведения создают новые

---

[539] Делёз Ж. Различие и повторение. Санкт-Петербург: «Петрополис», 1998. С 258.
[540] Делёз Ж. Логика смысла: Пер. с фр.: Фуко М. М.: "Раритет", Екатеринбург: "Деловая книга", 1998. С. 58.
[541] Там же, с. 93, 199.

процессы, новые места творчества (проявления случая), в которых коммуникация перформативно реализуется прежде, чем будет понято и отрефлексировано её содержание.

Канадско-мексиканский художник Рафаэль Лозано-Хеммер (Raphael Lozano-Hemmer) создаёт масштабные скульптурно-интерактивные проекты на общественных площадках и инсталляции, которые по его словам «преобразуют городские пространства и создают коннективные пространства».[542]

Несмотря на внешнюю монументальность, его проекты всегда эфемерны и сложнофиксируемы. Такие инсталляции ближе к коллективным событиям, нежели формам авторского выражения в материале. Они не о материальных формах, но о человеческих действиях, сенсоромоторике тела, о телесной-схеме.

Серия его публичных интерактивных скульптур под названием «Relational architecture» трансформирует привычные городские здания, чтобы изменить отношение к ним жителей.

Так, например, в «Articulated Intersect-Relational Architecture 18» (2011) реализованной Лозано-Хэммером для Триенале в Монреале, на большой площади были установлены прожекторы, которыми управляли любые желающие. Прожекторы освещали небо в радиусе 15-ти километров. Благодаря участию зрителей, в небе над Монреалем создавалась коллективная световая скульптура. Работа предполагала возможность любому зрителю принять участие в движении световых лучей путём доступного управления световыми приборами. Таким образом, «произведение» конструировалось реляцией тел индивидуальных партиципантов». [543]

«Trace: Telepresencing Across the World» (1995) – интерактивная инсталлция Р. Лозано-Хеммера, демонстрирующая интерперсональную реляционную

[542] Lozano-Hemmer R. Relational Architectures: Rafael Lozano-Hemmer. 2003-05-27 until 2003-06-23 Alameda Art Laboratory. Mexico City, , MX Mexico, 2003. Режим эл. доступа: https://www.absolutearts.com/artsnews/2003/05/28/31074.html [дата обращения: 06.08.2025].
[543] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 215-218.

природу человеческих взаимоотношений. «Trace» состоит из двух затемнённых раздельных комнат. В каждой из комнат специальное оборудование фиксирует движение участников и отображает их на экранах. Каждый участник снабжается специальным датчиком движения. Сигнал от датчика мгновенно передаётся в комнату, где находится другой участник. Движения людей визуализируются белым и синим лучами света прожектора: белый визуализирует участника находящегося в комнате, а синий – участника из соседней комнаты. Кроме того, расположенные по периметру комнат аудиодинамики помогают ориентироваться в перемещении по пространству комнат: если участник движется направо – звук тоже движется направо и т д. Чем ближе участники подходят друг к другу, тем громче становится звук. Кроме того, в каждой из комнат есть экраны, которые показывают относительные позиции участников в пространстве. На потолке также демонстрируются позиции фигур участников в пространстве: тот, кто в комнате – в виде окружности с полостями по центру, а тот, кто в соседней комнате – в виде полосок. Задача пользователей – так спозиционировать себя в пространстве, чтобы круг и полоски сошлись вместе, образовав единый круглый диск. Лозано-Хеммер называет этот процесс «телевоплощением» (‘telembodiment’). С помощью слуха и зрения участники телесно осваивают присутствие друг друга в пространстве и испытывают общий опыт аффективной реляционной телесности.

«Инсталляция Лозано-Хеммера «Body Movies» (2001) задействует тысячи фотографий, заснятых на улицах Роттердама, Линца, Лиссабона, Ливерпуля, Гонконга и др. и проецируемых на больших зданиях на площадях с помощью мощных, управляемых компьютерами проекторов. Однако увидеть изображения можно только тогда, когда прохожие перекрывают экран своими тенями. В зависимости от дистанции зрителя до экрана его тень может «вырастать» от двух до двадцати пяти метров. Если тень зрителя перекрыла образ на фотографии, программное обеспечение заменяет фотографию на следующую.

Для Лозано-Хеммера важен сам процесс коллективного взаимодействия с изображениями. Каждый зритель выбирает свой способ активности, однако, чтобы

увидеть изображение, требуются коллективные усилия, телесные взаимодействия нескольких зрителей. Зрители-участники вовлечены в процесс одновременного восприятия, действия и осмысления происходящего.

Каждый партиципант видит собственную тень, тени других партиципантов и прохожих, которые могут неожиданно влиять на происходящее. Эта инсталляция в буквальном смысле организует становление процессуальных тел и пространств и даёт возможность ощутить фигуральное через собственное движение-действие партиципанта. «Body Movies» рисует пространство тела, которое не ограничено пределами человеческой кожи, оно реляционно и коллективно. Тела сами генерируют свои истории и события, накладываясь и продолжая друг друга в медиальном и реальном пространствах.

В «TGarden» (совместная работа арт-групп Sponge, FoAM и V2_Lab, 2000) тела пользователей и потоки информации могут образовывать реляционное единство в процессе навигации и интерактивного исследования цифрового пространства. Партиципантам предлагается надеть специальные костюмы-наряды со встроенными датчиками, портативными девайсами. Изображения проецируются на стены и пол, а звуки раздаются со всех сторон в зависимости от определённых движений партиципантов. Достаточно быстро человек обнаруживает связь между действиями тела и изменением медиаконтента. Чем необычнее жест и движение, тем интереснее отклик системы. Постепенно владение своим телом как и «владение» окружающим пространством становится всё более виртуозным, а действия все разнообразнее. В случае, если одновременно действуют несколько партиципантов, система концентрирует больше энергии и радикальнее изменяет визуальные и слуховые свойства окружающей среды. «TGarden» усиливает ощущение взаимосвязи между пространством, касанием и движением и делает эту связь видимой.

А в инсталляции «trajets» (2000) Сьюзен Козел и Гретхен Шиллер объединяют тела зрителей, «тела» экранных образов и технических объектов с помощью техники видеосъёмки, монтажа и видеопроекции. Приближение

посетителя заставляет видеопроекции реагировать, двигаться, создавая своего рода хореографию движений между людьми, экранами и изображениями. И публика, и экраны становятся «танцорами» или своего рода «игроками». Экран здесь - не только проекционная поверхность, но и динамичный участник действа. Это возможность уловить ощущение множественных потоков воплощения и связи, которые развиваются между телами, объектами и сознаниями»[544]. Здесь двигающееся тело посетителя выразительно не само по себе, а является частью динамического движения, которое пересекает траектории в инсталляции, реляционную игру напряжений движения, возникающих между ними.

Инсталляция «trajets» использует взаимно конститутивные процессы телесных методов движения для отображения обратной связи, побуждающей посетителя чувствовать движение, а не просто смотреть на движение.

А в «Sensuous Geographies» (2003) Сары Рубедж (S. Rubidge) звуковая среда переживалась участниками не только визуально и аудиально, но и кинестетически. Здесь одни участники могли одновременно наблюдать за движениями других и кинестетически переживать поток звуковых фактур, генерируемых действиями.

«Sensuous Geographies» имела несколько уровней сложности и участники могли взаимодействовать с инсталляцией по-разному. Самый простой уровень (для новичков) включал воспроизведение отдельных звуковых партий вслед за движениями участника. Более сложные (экспертные) уровни предполагали объединение звуковых партий в процессе группового интерактивного участия, например, через варьирование физических расстояний между двумя-четырьмя участниками. Эти уровни интерактивности переживались скорее аффективно, нежели сознательно. Однако, когда пользователи достаточно опытны, они обнаруживают, что могут реагировать на изменения, предугадывая поведения друг друга, действуя скорее интуитивно, а не посредством сознательного расчёта своих перемещений.

---

[544] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 212-213.

Коллективная реакция группы участников на звуковую фактуру окружающей среды играет не менее важную роль. Изначально игроки осознают, что они могут слышать не только свой собственный звук и его путь, но и путь других звуков. Звук указывает на близость других участников. Они начинают играть с этой особенностью, намеренно «следуя» за другими участниками, двигаясь к ним или удаляясь от них. Основываясь на звуковых сигналах, участники создают эмерджентную групповую «хореографию».

Система, однако, настроена так, чтобы позволить игрокам реагировать различными способами либо через преднамеренные, когнитивные решения, либо через спонтанные реакции. Многие участники стремились контролировать ситуацию и рассчитывать свои действия. Однако те, кто способен отказаться от необходимости постоянно анализировать происходящее, обнаруживают, что их реакции на установку могут быть весьма успешными и даже более успешными, если совершаются без сознательного контроля.

Таким образом, человеческая телесность в рассмотренных арт-практиках предстаёт как топологическая фигура, своего рода коммуникационная «мембрана», открытая изменениям. Человек познаёт себя и окружающий мир, сознательно встраивая себя в его процессы, в его становления, открывая новые возможности и переходя границы, благодаря движению, активности, испытанию собственного тела во взаимодействии с другими телами. Задача такой «дифракционной» коммуникации (К. Барад) - не в актуализации определённой формы, смысла или содержания, но в реализации инвариантов возможного, потенциального для себя, что весьма созвучно цифровым и партиципаторным арт-практикам.

Интерактивное искусство в своих коммуникационных стратегиях выводит вперёд события межтелесных взаимодействий, декорпорирует субъекта, встраивая его в эмерджентные процессы со-становления, порождая человеко-машинные сборки и человека как элемент или часть их функционирования.

3.4. Телесные коммуникации и машинные «тела»: реляционность в интерактивной рецепции

Понятие «машина» относится не только к машинам как технологическим аппаратам, но, согласно Ж. Делёзу, к любому виду производительных совокупностей сил, будь то технические, биологические, социальные, семиотические или другие. Понятие «машина» - это оперативный термин, позволяющий описывать открытые образования, не требующие системных структур, но обладающие потенциалом для многообразных реализаций. «Машинное» - есть качество таких образований, оно описывает открытый, производительный процесс, возникающий из специфических отношений между составными частями машины.

Художественная коммуникация с машинами - это форма человеческого взаимодействия, осуществляемого такими машинными структурами, в которых решающую роль играют не художественное намерение, не формальные или управляемые порождающие структуры, а сочетание материальных условий, человеческой активности, технологических ограничений и технических неустойчивостей. Случайные действия пользователя и случайные действия машины переопределяют друг друга, направляют становление друг друга.

Французский философ Ж. Симондон рассматривает творческую эволюцию техники, перенося на неё идею «жизненного порыва» А. Бергсона: рассматривая техничность (technicité) как обладающую «силой посредника (médiation) между человеком и миром»[545]. Симондон предлагает концепт «трансдукции» для понимания процессов, благодаря которым живые и неживые объекты дифференцируются и развиваются.

Парадигмальным примером трансдуктивного процесса для Симондона является рост кристалла (начинающийся с затравки и распространяющийся по всему физическому раствору). Процесс индивидуации или дифференциации

[545] Simondon G. Du mode d’existence des objets techniques. Paris, 1989. P. 157.

инициируется процессом взаимодействия кристалла с его окружением. Форма кристалла образуется в результате смешения сил потенциала и условий окружающей среды.

Симондон применяет трансдукцию к физическому росту, но также её можно применить к другим аспектам жизни в качестве динамического согласования между силами. В этом случае речь может вестись о *трансдуктивных коммуникациях* между человеческими и технологическими силами, понимая взаимодействие человека и технологии как становление, которое происходит в результате дифференцирующего обмена энергиями. Здесь важны не пользователь или машина по-отдельности, но их взаимосвязь, возникающая благодаря действиям пользователя и действиям машины.

Интерактивность тогда - это процесс, в котором пользователь, как один набор «случаев», и машина, как другой набор «случаев», образуют отношения, в которых существует множество микровлияний. Место единого субъекта, который осуществляет управление объектом, занимает совокупность или сеть объектов и процессов, которые влияют друг на друга и находятся под влиянием друг друга. Таким образом, не объекты говорят пользователю, и не пользователь говорит объектами, но их совместное действование «говорит».

Американский художник израильского происхождения Даниэль Розин (Daniel Rozin) создаёт механические зеркала, которые предлагают посетителю сеанс интроспекции в процессе активных зрительских действий. Зритель подходит, камера фиксирует изображение и передаёт его в память компьютера, картинка обрабатывается, и на выходе на экране «пиксели» изображают некое подобие зрителя — либо достаточно точное, либо схематичное (зависит от материала).

Так, в работе «Wooden Mirror» (1999) отражение складывается из отполированных деревянных вращающихся прямоугольников, принимающих форму, отображающую зрителя. Зритель вынужден плавно двигаться перед инсталляцией, изучая нюансы представления собственного тела, мельчайшие

изменения освещённости и движения деревянных поверхностей, управляемых миниатюрными моторчиками. Небольшая задержка в срабатывании машины особенно чутко позволяет прочувствовать реляционность работы механизма в ответ на действия корпуса тела. Время и пространство активности человеческого тела соединяется со временем и пространством активности машины: материальное и виртуальное оказываются взаимосвязаны в едином «высказывании».

Ещё одна работа Д. Розина - «Зеркальное зеркало» (Mirrors Mirror, 2008) сделана из 768-ми небольших зеркал, каждое из которых отражает поверхность различного оттенка, формируя изображение зрителя. Более тёмные пиксели формируют изображение тела зрителя, а светлые – окружающий фон. Расщеплённый образ технически реконструируется инсталляцией, но никогда не собирается в точное отражение. В постоянно обновляемом реляционном потоке между машиной и человеческим телом проявляется множественность новых форм ситуативного «высказывания», которые рождаются и исчезают на зеркальной поверхности. Они полезны и машине (поскольку обеспечивают возможности для её активации и функционирования), но и человеку (поскольку задействуют технологию как перцептивный «усилитель» внутренних процессов сознания человека, своего рода лакановское «зеркало»[546]). Наблюдая синронизацию/асинхронность движения зеркал в сочетании с движениями собственного тела, зритель-участник интуитивно переживает работу своего перцептивного и когнитивного аппарата: все те аксональные импульсы нейронов, дендритные синхронизации, щелевые соединения и другие микропроцессы, которые функционируют в мозге, создавая живой человеческий опыт.

Амстердамский арт-коллектив Blendid (Д. Кузмайкер и Т. Олден) представляет интерактивную лайт-арт инсталляцию-скульптуру «Swarm» (2008), которая задаёт реляционные связи между физическим и виртуальным. Пятьсот световых лучей, как своего рода «рой», мгновенно реагируют на движения

[546] Лакан Ж. Стадия зеркала как образующая функцию я, какой она открылась нам в психоаналитическом опыте. Пер. В. Мазина//Мазин В. Стадия зеркала Жака Лакана. СПб.: Алетейя, 2005. С. 53–72.

любого, кто проходит рядом с инсталляцией. Благодаря особым алгоритмам взаимодействия и обратной связи, зритель ощущает взаимосвязь между инсталляцией и собой, переживает собственные действия «в становлении», через отражение на световой поверхности. «Тело» световой инсталляции и тело зрителя генерируют совместное «высказывание».

Вслед за Уайтхедом и Симондоном, можно рассматривать любое взаимодействие с цифровыми системами как гибридное, как процесс гибридизации. Так и А.Н. Уайтхед отрицает разделение мира на субъекты и объекты, предлагая модель гибридизационного устройства вселенной как процесса, в котором объекты или «вещи» и испытание этих «вещей» неразрывно связаны. Здесь объекты сами по себе не так важны, как события и взаимосвязи, которые являются условиями существования всего сущего.

Цифровое изображение, в этом смысле, является интерфейсом между человеком и машиной и следует за отношениями, сформированными между этими двумя системами. Цифровое изображение производится на границе между движениями участника и реакциями, запрограммированными для запуска цифровой системы.

Это хорошо демонстрирует веб-проект Д. Клаербаута «Present» (2000). Эта работа позволяет разным участникам выращивать виртуальные растения, создавая взаимосвязанную сеть актантов. В этой сети каждый субъект-суперъект - есть единство актуальных случаев; его становление основано на коллективном самопроявлении пользователей или совокупности процессов, составляющих общее событие произведения. Главное выразительное качество здесь - это само становление, которое возникает в процессах «миграции» работы от одного пользователя к другому.

Инсталляция «Memory Space» (1999), созданная Ульрикой и Дэвидом Гэбриэлом, представляет собой текстовую машину, в которую пользователь может вводить любые слова, которые начинают «плавать» на экране компьютера среди ранее введённых слов. Другой посетитель в шлеме виртуальной реальности

(ВР), наблюдает эти слова в виртуальном пространстве. Как только он обращает внимание на проплывающее мимо слово, оно окрашивается красным цветом на мониторе, расположенном с другой стороны инсталляции. И тогда «автор текста» может перемещать другие слова из «облака слов» к слову в красном цвете. Если это словосочетание распознаётся базой данных фрагментов текста, которая связана с текстовой машиной, то предложение, построенное из фрагментов базы данных, проецируется на большой экран над устройством записи текста. Часто это порождает бессмыслицу. Но иногда сочетания оказывается на удивление подходящими друг другу. Каждое новое слово преобразуется генератором изображений в пространстве ВР в скульптурные формы, состоящие из острых плоскостей. Наблюдая за этим, зритель в шлеме ВР может приближаться к ним, обходить вокруг них, двигая головой. Всё это дублируется на огромный экран для внешних зрителей.

Произвольный участник вводит слова в «Memory Space», участник в шлеме ВР выбирает некоторые из них, текстовая машина с помощью базы данных строит предложения из выбранных слов, а генератор изображений переводит эти предложения в виртуальные скульптуры. Все участники этого процесса обеспечивают содержание работы. В этой инсталляции слова и образы хотя и используют лингвистические и визуальные знаки, но чисто функционально, без отсылки к лингвистическим или визуальным значениям. Любой возможный смысл, который зрители могут «считывать», нейтрализуется действиями текстовой машины и генератора изображений. Важнее в «Memory Space» игра: обмен между двумя участниками и машиной не нуждается в интерпретации.

В инсталляции «Flic_Ka» (2007) художник Питер Вайбель устанавливает в галерее фото-стенд с возможностью постоянной фиксации всего происходящего. Фотографии, сделанные машиной, отображаются на экранах в галерее, а также мгновенно загружаются в Интернет. Камера произвольно захватывает образ пользователя как «случай» съёмки. Механические процессы внутри камеры и процесс визуализации образа на экране являют собой ещё один «случай», и далее,

в процессе передачи по Сети образ претерпевает ряд изменений. Объекты, представляемые как «произведение», принимают свою форму по мере того, как каждый новый «случай» обновляется и дополняется другими «случаями». Все эти процессы работают друг через друга. Цифровая эстетика здесь есть гибридное событие, образованное смешением событий, совсем как в концепции Уайтхеда.

А в работе Вольфганга Мюнха и Киеси Фурукавы «Bubbles» (2000) участники могут взаимодействовать с цифровыми пузырями с помощью собственной тени, отбрасываемой ими на проекционный экран. Встав перед световым лучом проектора, участник может заставить пузыри, которые медленно плывут вниз по проекционному пространству, отскакивать от его силуэта. Компьютер сканирует изменение освещённости и заставляет пузыри менять траекторию своего движения. Участники могут двигаться как захотят. Когда компьютерная система сравнивает сгенерированное изображение с входным сигналом камеры и распознаёт разницу световой интенсивности, программа заставляет пузырьки отскакивать от объектов ниже определённого уровня яркости. Эстетика взаимодействия здесь открывается благодаря тому, что две системы – человеческая и машинная воспринимают/считывают действия друг друга и инициируют процессы, основанные на этой информации. Процессы совместного «говорения» могут продолжаться сколь угодно долго, поскольку каждый раз фигуральное материализуется по-разному.

Но современные цифровые машины могут действовать и автономно. Машинное имеет своё возможное, свой запас «случаев». Виртуальный запас для самопроявления может быть не только у человеческого тела, но и у «тела» самой машины.

Так, работа «Если долго смотреть в бездну, бездна начинает всматриваться в тебя», (2019) российской художницы Екатерины Попович - инсталляция, в которой человек и искусственный интеллект представлены как две разные сущности. Человек не может доминировать здесь, скорее он находится в среде технологических тел, которые обладают собственной «идентичностью».

Сталкиваясь взглядом с искусственными существами, которые наблюдают за людьми с помощью глаз-камер, зритель пытается взаимодействовать с технологическими «Другими».

По мнению французского философа Ж. Симондона, техника является своеобразным продолжением человеческой реальности. Симондон доказывает, что любой существующий технический объект имеет свой экзистенциальный путь, и он не должен зависеть от политических, экономических и социальных интересов человека. Симондон понимает технический объект на основе его функциональности в конкретной локальной среде, которая также обусловлена функциями объекта. Окружающая среда поддерживает машину, но также изменяется машиной.

Техноэстетика Ж. Симондона – это попытка исследовать механизмы, с помощью которых инструменты и машины преобразуют внутреннюю логику чувственного. Как указывает Симондон: «когда это является задачей обнаружения неуловимого, хотя и определённого явления, которое ускользает от обычного восприятия, мы можем уловить эстетику природы лишь с помощью технического объекта».[547]

Пример здесь – интерактивная инсталляция «Pnuema» (2011)[548] медиахудожника Эндрю Гудмана (Andrew Goodman), состоящая из подвешенных в галерее полупрозрачных скульптурных форм. По периметру пространства были расположены аудиодинамики, а некоторые скульптуры были подсвечены изнутри. По мере того, как участники перемещались в пространстве между скульптурами, свет загорался и гас, а звуки попеременно воспроизводились внутри помещения. Изменения происходили даже тогда, когда зрители стояли совершенно неподвижно или уходили из галереи, поскольку сложные алгоритмические процессы продолжали реагировать на действие других компонентов (например,

[547] Simondon G. On the Techno-Aesthetic. Letter to Jacques Derrida. Parrhesia, 2012, no. 14. http://www.parrhesiajournal.org/parrhesia14/parrhesia14_simondon.pdf [дата обращения: 06.08.2025].
[548] См.: http:// www.andrewgoodman.com.au/pnuema/. [дата обращения: 06.08.2025].

обратной связи от изменений света, влияющих на тональные качества звуков, или движение висящих скульптурных объектов, запускающих датчики). Последовательность и композиция воспроизводившихся звуков формировались «памятью» системы о действиях зрителей, которые происходили ранее.

Хотя генеративные аспекты этой инсталляции были связаны с движением тел зрителей, участники не могли мгновенно почувствовать связь между своими жестами и теми образами и звуками, которые генерировались. В этом смысле, событие, инициированное активностью людей, начинало жить своей «собственной» (автоматизированной или алгоритмической) жизнью, будучи подпитываемой не только внешними стимулами, но и внутренними процессами между различными компонентами произведения.

«Pnuema» функционировала как своего рода техноэкология, в которой зарождающиеся и реализующиеся события постоянно уклонялись от повторений, предлагая зрителям-участникам почувствовать и пережить способность зарождающегося события «предугадывать» свою потенциальную индивидуацию. Философ Э. Мэннинг называет такие становления «незначительными жестами» (‘minor gestures’). [549]

«Незначительные жесты» не исходят от какой-либо сущности (алгоритма, датчика или человека), не являются результатом события (движения, алгоритма, звука, света), хотя для своего проявления они используют потенциал, который открывают любые изменения и действия. «Незначительный жест» - это «настройка» события на его будущую индивидуализацию. Такие «жесты» «вносят своего рода непрерывную изменчивость в ход работы, изменчивость, которая носит долговременный характер», как утверждает Мэннинг.[550]

В «Pnuema» это передаётся через складывающиеся связи между светом и звуком. Коммуникация здесь происходит не между зрителем и инсталляцией, но в

[549] Manning E. Weather Patterns, or How Minor Gestures Entertain the Environment// Complex Ubiquity Effects: Individuating, Situating, Eventualizing. Ed. Jay David Bolter, Ulrick Ekman, Lily Diaz, Morten Sondergaard, Maria Engberg. New York: Routledge, 2016. P. 48.
[550] Manning E. Там же, p. 49.

движениях потенциального в пространстве самого события. Участники могли подстраиваться под изменения в происходящем, тогда как компоненты инсталляции по-своему сонастраивались и изменялись благодаря случайным событиям. Действовали силы, которые были рассеяны между действующими объектами и субъектами, оставаясь «жестами», зарождающимися вместе с событием.

Почувствовали ли участники эти «жесты»? Возможно да: как избыток отношений за пределами понимания, как потеря свободы действий по сравнению с обычным опытом, как ощущение чего-то, скрывающегося за пределами понимания, но, тем не менее, в целом переживаемого как непосредственное, нечёткое ощущение потенциального.

По Ж. Симондону, коммуникационное событие может быть «трансдуктивной машиной»: регулирующей и производящей потоки действий-событий, производителем движения и различия, машиной выражения, а не аппаратом для означивания. Более того, Симондон рассматривает трансдукцию как происходящую не только на конкретном физическом уровне, но и шире - на социальном и психологическом уровнях.[551]

Понимание коммуникации как «машинного действия» выражается в интересе современных художников к машинному потенциалу современных медиаинтерфейсов, к способности медиамашин производить различия. Именно такая работа интерфейса как дифференциальной машины представлена в интерактивной инсталляции «Re:Positioning Fear» (2011) Рафаэля Лозано-Хеммера (Rafael Lozano-Hemmer).

Инсталляция Хеммера представляла собой проецирование теней от силуэтов прохожих на огромном фасаде здания музея Арсенала «Landeszeughaus» (Грац, Австрия). Тени автоматически фиксировались системами видеослежения и передавались в виде проекций со звуковым сопровождением. В режиме реального

[551] Simondon G. The Position of the Problem of Ontogenesis //Parrhesia, vol. 7, 2009: 11.

времени внутри теней проецировался текст IRC-дискуссии 30-ти художников и теоретиков из 17-ти стран о трансформации понятия «страх».

Можно было бы интерпретировать происходящее и как попытку автора вписать в городскую архитектуру новые «интерактивные» форматы и как критику вездесущих технологий наблюдения и контроля и пр.

Но гораздо более интересное и радикальное значение произведения обнаружило себя в самом процессе проведения этой работы. Само публичное пространство и вовлечение городских жителей обеспечили происходящему некоторую степень неопределённости. Вместо машины для отражения авторских идей и концепций была инициирована новая и более сложная «машина»: вместе с наблюдением за своими отображёнными тенями на фасаде и изучением проекцируемого текста участники осознанно или неосознанно стали включаться в импровизационную игру между их проецируемыми силуэтами. Они искали возможность для изменения размеров своих теней, перемещались ближе и дальше от проецируемого источника света, чтобы творчески взаимодействовать друг с другом. Например, участник в инвалидном кресле инициировал гигантский образ самого себя и визуально «задавил» всех остальных, в то время как другие участники пытались изобразить тени многоруких антропоморфных существ.

Намерения художника не всегда совпадали с разрозненными мотивами участников, в результате чего события начали развиваться и усложняться. При этом «машина» инсталляции продолжала перестраивать свои внутренние системы и включать элементы вне себя (различные тела, намерения, движения, тональности и так далее) в свою работу. Это создало, как пишет Ж. Делёз о таких действиях, «форсированное движение» или «резонанс» внутри системы.[552]

Неожиданная игра теней на фасаде наложилась на оригинальные проекции, превратившись в то, что Симондон называл «метастабильной» системой,

[552] Делёз Ж., Фуко М. Логика смысла. Theatrum philosophicum. М.: "Раритет", Екатеринбург: "Деловая книга", 1998. С. 314.

«перенасыщенной» потенциалом, который всегда индивидуализируется[553]. Здесь складывание вовлекало механические компоненты в становление друг друга посредством непрерывного и изобретательного процесса вариации и повторной артикуляции - повторений, которые приводили к различиям.

Таким образом, игра теней в «Re:Positioning Fear» породила новое коллективное событие со своим собственным набором трансиндивидуальных отношений между участниками, фасадом, светом и проекциями. Само событие приобрело новый уровень самогенерирующей силы - новую интенсивность – благодаря резонансу, который превзошёл потенциал участников, художника, технологических объектов, архитектуры и т. д. Это сила индивидуации, которая заставляет проявляться как событие, так и сопряжённое с ним окружение: безличная индивидуализирующая сила, которая предшествует отношениям, но действует, «собирая» событие.

В коммуникативном плане эта и подобные работы представляют собой ситуации, связанные не столько с передачей значений, сколько с коллективным становлением. Такое «искусство» отходит от привилегирования знаков и изображений и демонстрирует технологию дифракционного смыслопорождения «в работе». Коммуникационное событие здесь связано с изобретением новых стилей, качеств, моделей поведения и развития (эффектов различия) с проявлением неявного и потенциального, построением новых способов взаимоотношений посредством самого взаимодействия.

Для Симондона процесс индивидуализации, будь то биологический, психический или технический - это процесс дефазирования (defaser) из бесфазного состояния потенциала, то есть доиндивидуального[554]. Доиндивидуальный уровень опыта - это потенциальная и еще не реализованная часть каждой конкретной индивидуации. Окружающая среда содержит в себе доиндивидуальные силы и различные тенденции, которые могут проявляться, а могут и не проявляться в

[553] Simondon G. The Position of the Problem of Ontogenesis //Parrhesia, vol. 7, 2009: 6.
[554] Simondon G. L'individuation a` la lumie`re des notions de formes et d'information. Paris: Millon, 2005. P. 23.

данной ситуации. Доиндивидуальный уровень опыта - это потенциальная и ещё не реализованная часть каждой конкретной индивидуации.

Согласно Симондону, индивидуумы постоянно индивидуализируются посредством процессов трансдукции, как «механизма» приводящего в движение индивидуацию. Существенно тут то, что никакое существо не может быть полностью индивидуализировано: нет предопределённой цели, которую существо может достичь. Понятие индивида не обозначает какую-либо фиксированную сущность. Вместо этого индивиды представляют собой процессы непрерывной индивидуации.

В инсталляции Эндрю Гудмана «Momo» (2011) взаимодействие между телами и скульптурными формами происходило с помощью датчиков света и датчиков движения. Тени, отбрасываемые телами на центральную скульптуру, увеличивали громкость музыкально-шумовых композиций, обеспечивая плавное совмещение звуков. Многочисленные датчики света на поверхности скульптуры регистрировали изменение интенсивности теней в зависимости от расстояния зрителей от скульптуры, плотности материалов, блокирующих свет, угла освещённости конкретного датчика или совокупного объёма теней и даже незначительных изменений общего освещения в комнате.

Коммуникационное событие накапливало коллективную энергию, объединяя сумму реакций, направлений движения, стилей и скоростей, превышая индивидуальные возможности своих составных частей. Тела, звуки, цвета и свет стали топологическими компонентами, интенсивно стимулировавшими событие коллективного самовыражения. В интерактивном взаимодействии намечаются прединдивидуальные тенденции, которые могут проявляться, а могут и не проявляться в данной ситуации. Если условия позволяют, это может привести к событию, в котором в результате взаимодействия возникают значения, но что-то всегда так и останется в потенции, но благодаря «Momo» всё же попадёт в поле человеческого опыта.

Ещё одна инсталляция - «Touched Echo» (2007) немецкого медиахудожника Маркуса Кисона (Markus Kison) представляет собой минималистичную медиа-инсталляцию в городе Дрезден (Германия). Инсталляция переносит посетителей на террасу Брюля в ночь на 13 февраля 1945 года. В ту ночь район Старого города Дрездена был почти полностью разрушен воздушным налётом западных стран, в результате чего погибло более 24 000 человек. На террасе есть перила, которые были оборудованы изготовленными на заказ звуковыми преобразователями. Когда зритель выходит на террасу и опирается на перила, обращённые к Старому городу, звуковой ландшафт передаётся в виде сигналов от вибрирующей балюстрады. Звук, однако, не передаётся по воздуху. Люди, которые опираются на балюстраду, присев на корточки, буквально ставят себя в то же (физическое) положение, что и жители разбомблённого Дрездена. Зрителям предлагается закрыть уши руками, и только тогда звук передаётся через руку непосредственно во внутреннее ухо. Чтобы ощутить «прикосновение эха», буквально нужно поставить себя в такое же положение, как люди, которые спасались от ужасающего шума взрывов.

Инсталляция создаёт событие эмоциональной встречи, в которой люди, взаимодействующие с системой, и сигналы, излучаемые системой, образуют трансиндивидуальный ассамбляж, который превосходит как людей, так и систему, человеческое и нечеловеческое. Возникает поле отношений, которое ощущается из-за его резонирующего потенциала, который может актуализироваться через процессы индивидуации.

В «Touched Echo» значения возникают как пространственные отношения, которые дают почувствовать аффективно-эмоциональную динамику через трансиндивидуальную работу интерактивной инсталляции.

Работы современных медиахудожников призывают смотреть на мир вне границ антропоцентрического понимания мира, как на непрерывный динамический комплекс отношений. Философия Ж. Симондона служит концептуальной и философской отправной точкой для перехода от «точной передачи» инфромационных сигналов к процессуальной сфере означивания. Она

доказывает, что процессы становления реляционны: среда и люди совместно возникают в мире, то, что окружает людей, помогает их же и «создавать».

Современные медиапрактики, адаптируя идеи техноэстетики Симондона, позволяют человеку пережить опыт вовлечения в процессы формирования этих систем, сохраняя при этом за зрителем-участникам достаточную долю автономии, чтобы он мог оставаться чувствующим, думающим и действующим.

Человеческое тело здесь понимается трансдуктивно как структура, которая определённым образом ограничивается технологией, одновременно позволяя человеку действовать, проявлять себя. Но и люди, изобретая и обслуживая технические аппараты, делают возможным функционирование технологии и выполнение ими технологических операций.

3.5. Эмерджентные телесности, «дистрибьютированные тела» и распределённое соучастие в аутопоэтических арт-проектах

Франсиско Варела, заложивший основы концепции энактивированного познания в когнитивной науке, полагал что «разум – это то, что продуцируется, порождается на самом последнем этапе непрекращающихся эмерджентных трансформаций сознания»[555]. Само человеческое сознание *эмерджентно,* проявляется в ходе процессов самоорганизации, в которых задействованы мозг человека, его тело и его окружение.

Эмерджентными могут быть и художественные произведения. По мнению профессора компьютерных медиаискусств Джорджа Легради (George Legrady), эмерджентность проявляется, когда «структуры не предопределены заранее, но формируются за счёт соучастия аудитории. Специфика системы не задана кем-либо, а создаётся в результате значительного количества локальных взаимодействий».[556]

---

[555] Varela F. Quatre phares pour l'avenir des sciences cognitives // Théorie- Littérature- Enseignement. 1999. No.17. P.13.
[556] Legrady G. Pockets Full of Memories//Vesna Victoria (Ed.) Database aesthetics: art in the age of information overflow. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2007 245-246.

Кен Ринальдо (Ken Rinaldo) - американский медиахудожник в своих работах стремится к «коэволюции между живыми и развивающимися технологическими культурами»[557]. Ринальдо исследует межвидовую коммуникацию и способы понимания «культур» животных, насекомых и бактерий как моделей для устройства систем машинного интеллекта.

«Autopoiesis» (2000) – интерактивная инсталляция К. Ринальдо - состоит из пятнадцати роботизированных рук-манипуляторов, которые тянутся к посетителям и меняют своё поведение в зависимости от обстоятельств. Появление в непосредственной близости человека вызывает определённую реакцию, которую можно трактовать как проявление интереса, боязнь, желание осуществить непосредственный контакт и так далее. Каждая рука реагирует по-разному на посетителей.

Концепция *автопоэзиса* появилась в начале 1970-х годов, благодаря трудам чилийских учёных Франсиско Варела и его старшего коллеги, учителя Умберто Матурана. Автопоэзис, по мнению Матураны и Варелы - ключевое свойство всех живых систем. Автопоэзис (от греч.: αυτος – сам + ποιησις – производство, созидание, творчество) есть самопроизводство жизни, самодостраивание, самоподдержание живых существ. Аутопоэтические структуры проявляют способность к самоподдержанию и восстановлению.

Автопоэтические системы делают наблюдателя частью функционирующей системы. Такие системы «информационно закрыты», реагируют только на те действия, которые основаны на их собственной внутренней самоорганизации. В аутопоэтической системе машина и субъект, восприятие и репрезентация растворяются, поскольку нет внешнего наблюдателя. Субъект здесь исключительно системно-зависимый, часть системы. В автопоэтической системе сущности или актанты образуют целое, образованное взаимодействием многих сущностей или сознаний, ни одна из которых целиком не становится объектом для

[557] Rinaldo K. Biography of Ken Rinaldo Visiting Bio Artists Ken Rinaldo and Amy Youngs. Режим эл. доступа: https://www.uwindsor.ca/visualarts/259/visiting-bio-artists-ken-rinaldo-and-amy-youngs [дата обращения: 06.08.2025].

другой. Нет внешнего: только участвующие голоса «говорят» внутри и через свой собственный опыт.

Применительно к коммуникации аутопоэзис заменяет позицию внешнего объективного коммуниканта-наблюдателя на процессы переживания содетерминированности между артефактом и зрителем. Наблюдатель и арт-объект становятся соучастниками в постоянно трансформируемом пространстве произведения. Коммуникация рассматривается как результат включённости реципиента в функционирование системы, способности выполнять в ней структурно-значимые функции.

Самоорганизующиеся аутопоэтические системы устраняют иерархию различий между биологическим и механическим, человеческим и искусственным, и обладают самоцелесообразностью, возможностями для поддержания собственного функционирования в результате самомотивации и самоконтроля, равного обмена действиями между машинами, природными объектами и людьми.

Идея распределённого «я» предполагает, что дифференциация «я» осуществляется внутри сетей и взаимосвязей и не может может определяться «свободой воли». Аутопоэзис демонстрирует своего рода коэволюцию между видами и живыми/неживыми системами, в которой искусство и зритель являются частью единой системы опыта. Опыт понимается как опыт взаимодействующих систем, а не как одно отражение «Другого» в «Я».

Многосоставная интерактивная инсталляция Кена Ринальдо «Enteric Consciousness 2010» (2010) представляет собой нейрогастроэнтерологическую имитацию работы желудочно-кишечного тракта человека: несколько роботизированных конструкций, имитирующих языки, соединённые с искусственным желудком, который заполняют живыми бактериями Lactobacillus Acidophilus. В свою очередь, слизистая искусственного «желудка» соединена проводами с компьютером, что имитирует миллионы нейронов, которые соединяют поверхность этого органа со спинным мозгом человека. Языки опускаются в чаши с растопленным тёмным шоколадом и передают по трубкам

сладкую субстанцию в желудок. В свою очередь при поступлении сладкого механизм искусственного «желудка» впрыскивает внутрь дофамин. Известно, что, попав в человеческий мозг, дофамин вызывает ощущение наслаждения и удовольствия, но если он оказывается в желудке, вызывает рвотный эффект и другие острые реакции толстого кишечника. Ринальдо использует эти различные реакции как исходное условие для исследования процессов поведения сложной системы кибернетическо-биологического механизма.

Но Ринальдо не ограничивается лишь демонстрацией автопоэтической системы.

В глубине комнаты установлено медицинское кресло красного цвета, подключённое к кибернетическому желудку. Зрителю предлагается сесть и стать участником сложной и динамической системы с обратной связью. Когда партиципант находится в кресле, языки активируются, инициируют поступление дофамина в «желудок». Если бактерии в желудке активны и размножаются, кресло автоматически делает партиципанту 15-ти минутный массаж, доставляя ему удовольствие. Если бактерии погибли, кресло не работает, а система ждёт когда новый зритель-участник подойдет к креслу, чтобы запустить процесс оживления и функционирования автопоэтической системы.

Ринальдо конструирует пространство, в котором человек становится частью реализации функционирования общей системы, получая при этом возможность испытать или не испытать удовольствие. Эстетическое воздействие таким образом определяется процессуальностью событий и вариативностью функционирования системы, в которой все части взаимозависимы, являются самовоспроизводящими машинами.

Немецкий социолог Никлас Луман писал о самореферентности социальных систем, об их аутопоэтичности, о трансформации через интерактивность, коммуникацию и коммуникацию через коммуникацию. [558]

[558] Луман Н. Общество как социальная система. Пер. с нем. А. Антоновский. М: Издательство "Логос". 2004. С. 98–129.

Модель такой коммуникации представляет «Son-O-House» (2000) архитектора Ларса Спайбрука (Lars Spuybroek) и композитора Эдвина ван дер Хайде (Edwin van der Heide). Это интерактивная звуковая скульптура, установленная в небольшом IT-парке рядом с городком Эйндховен в Нидерландах. Конструкция около 12-ти метров в длину и 4-х метров в высоту расположена на бетонном фундаменте. Форма произведения не имеет ни одной прямой линии, включая фундамент, который слегка наклонён. Работа состоит из искривлённых пластин из нержавеющей стали, между которыми оставлены промежутки из проволочной сетки. С противоположных сторон предусмотрены два входа внутрь.

В саму конструкцию заложен принцип случайности. Записанные движения человека были выложены на поверхности в виде бумажных линий-полосок, которые при пересечении друг с другом создали сложную структуру изогнутых арок. После этого формы были оцифрованы в компьютерную модель, отредактированы и воплощены в конструкцию из нержавеющей стали.

Оказавшись внутри здания, посетитель зачарован множеством изогнутых сходящихся и расходящихся линий. «Son-O-House» не имеет единой центровки и образует безформенное ризоматическое пространство, в котором посетитель вынужден протискиваться, прижимать голову, сгибаться. К пластинам на проволке прикреплены аудиодинамики. Звуки воспроизводятся в зависимости от движения партиципантов, постоянно изменяются и варьируются. Посетители, слушая и интерпретируя звук, одновременно и не всегда осознанно участвуют в создании этого звука.

«Son-O-House» разделён на пять звуковых зон, каждая из которых озвучена четырьмя динамиками. По всему зданию размещены 24 датчика на разной высоте и в разных положениях. Датчики отслеживают движения посетителей и изменяют звуки транслируемые с динамиков. Движение посетителей мимо датчиков постоянно анализируется компьютером для составления статистики того, какие зоны в конструкции привлекают больше внимание людей. Звуки, которые вначале воспроизводятся в «популярных» местах, далее передаются для воспроизведения в

менее популярные места. Происходит двусторонний интерактивный процесс: перемещаясь, посетители оставляют звуковые следы, в то же время система узнаёт, какие звуки наиболее эффективны в инициировании и влиянии на движение человека. «Son-O-House» функционирует благодаря случайности в сочленениях компонентов архитектурной формы, а также случайности генерации звука внутри частей скульптуры, случайности, определяемой человеческим движением. Нет повторяемых элементов, лишь повторение через различие и различие через повторение.

Важно отметить, что при перемещении посетитель не фиксирует кардинального изменения в звучании. Поэтому и звучание не может непосредственно влиять на движение партиципантов. Однако общая звуковая композиция постепенно меняется благодаря фиксации движений зрителей.

Таким образом, «Son-O-House» функционирует не ради обмена информацией между машиной и человеком, но создаёт условия для генерации критериев самофункционирования (автономии) через ризоматичность собственной структуры и автономные действия актантов-зрителей.

Аутопоэтическим системам присуща перформативная природа, которая выходит за рамки любого представления. Если системы должны действовать автономно, то их действия, очевидно, не могут быть инсценированы. Только в их реализации в реальном времени мы можем узнать, что они делают. Фокус смещается с проблем репрезентации на вопросы агентности и взаимосвязанности.

Это находит отклик в создании художниками и дизайнерами произведений, которые являются не артефактами для взаимодействия, а скорее, по словам Натаниэля Стерна, «отношениями, которые необходимо налаживать»[559]. Поэтому аналитику подобных интерактивных работ лучше всего осуществлять путём сосредоточения внимания на производительности системы участников/машины и её перформативных возможностях.

---

[559] Stern N. The Implicit Body as Performance: Analyzing Interactive Art. //Leonardo. Vol. 44, No. 3. Massachusetts: MIT Press, 2011. P. 233.

Уже упомянутую инсталляцию Кен Ринальдо «Autopoiesis» можно рассматривать как аутопоэтическую «сущность», способную «воспринимать» своё собственное окружение и реагировать на события с помощью сети своих «рук». Когда зритель попадает в эту систему, он активирует аутопоэтическую кибернетическую систему второго порядка. Когда зрители перемещаются по инсталляции, механические руки тянутся к ним. И чем ближе к ним человек, тем более «взволнованной» становится реакция рук. Если зрители наблюдают за инсталляцией со стороны, она переходит к состоянию «ожидания».

«Autopoiesis» одновременно функционирует как автономная сущность, состоящая как из биологических, так и из механических частей и как функционально открытая «форма жизни», которая соединена со своим окружением посредством алгоритмов интерактивности.

Таким образом, интерактивные коммуникации с автономными аутопоэтическими произведениями существенно отличается от опыта работы с интерактивными «феноменологическими» инсталляциями. Фокус внимания здесь нацелен не на дискурс, не на смысловые дефиниции или ощущения, но на совместное «высказывание», умножение фигурального, генерацию эффектов различий, конструируемые участниками и материально-программными объектами. Взаимодействие с этими произведениями становится совместным дифракционным исполнением, чувствительным к непредвиденным обстоятельствам, так что каждый опыт становится неповторимым, уникальным событием.

Итог третьей главы – вывод о том, что интерактивные арт-инсталляции современных художников - это искусство вне образов, даже в том случае, когда на экранах демонстрируются картинки. Интерактивное искусство не занимается ни производством образов, ни репрезентацией, ни осмыслением того, что и как репрезентируется. Интерактивные коммуникации - это развитие чувствительности к возможному, обучение переживанию взаимосвязей между элементами,

составляющими конкретную материальную сборку, и элементами, остающимися в потенции своего воплощения.

В интерактивных коммуникациях образы не представляют человеческое тело, но визуализируют активность тел, формирующихся в ситуациях отношений и в этом обретающих свой «смысл». Информируя человека о том, как он действует и как действуют другие люди/тела, образы дают возможность «вписать» тело участника в систему связей и отслеживать своё становление совместно с ней. Они позволяют человеку пережить опыт вовлечения в процессы формирования этих систем, сохраняя при этом за зрителем-участникам достаточную долю автономии, чтобы он мог оставаться чувствующим, думающим и действующим.

Художники и дизайнеры создают интерфейсы взаимодействия, где человеческое и машинное работают совместно. Но задача здесь не в том, чтобы сделать человека более похожим на машину, или машину более похожей на человека, а в том, чтобы между ними возникло нечто, чего раньше не существовало, нечто для классической коммуникационной теории неопределённое и невероятное. Задача заключается в создании пространств интенсивного взаимодействия и обратной связи, в которых человеческий субъект ощущает себя встроенным в динамику отношений, а не существующим как предрасположенное внешнее «я».

Такие модели интерактивных постчеловеческих коммуникаций делают ощущаемым переживания телесной воплощённости в результате взаимодействия как части информационной среды. Они дают реализовать и ощутить, что значит быть постчеловеком, когда человеческая телесность и разум воспринимаются как эмерджентные феномены, созданные в динамическом взаимодействии с интеллектуальными машинами.

Опыт взаимодействия с интерактивными «феноменологическими» инсталляциями существенно отличается от коммуникаций в рамках аутопоэтических интерактивных произведений. Если первые сохраняют отношение к дискурсивности, к режимам субъективного смыслопорождения,

фокус вторых нацелен не на дискурс, не на смысловые дефиниции, но на пространство, совместно конструируемое зрителями и материально-программными объектами.

Смещение зоны «проекции» цифровых медиальных средств на человеческую телесность, алгоритмическая трансформируемость и эмерджентность цифровых медиа – всё это ведёт к изменению принципов и расширению основных задач коммуникации в цифровой среде: движению от диалогичности коммуникантов с помощью медиатекстов к практикам пользовательских трансгрессий и сонастроек. В результате бывшие зрители и нынешние участники-пользователи сонастраиваются с действиями медиаобъектов, а медиаобъекты сонастраиваются с действиями пользователей. Информация, ощущения, эмоции генерируются в процессе физического, «материального» взаимодействия. Такая трансгрессивная коммуникация, в которой исчезает чёткое разграничение между коммуникантами, медиатехнологией и содержанием (смыслами) коммуникации, специфична для интерактивных медиаформатов.

Центральное место в подобных коммуникациях занимает стремление понимать телесное воплощение в терминах отношений, реляционности, то есть как процессы, возникающие в результате сложных рекурсивных взаимодействий. Они подтверждают гипотезу, что всё в мире, включая человеческое тело и разум, возникает именно из непрерывного потока отношений.

Интерактивные и партиципаторные коммуникационные модели показывают как познание и сознание распределены по всему телу, технологиям и окружающей среде, что актуализирует их положение в рамках постчеловеческой коммуникативстики.

По мере того, как подобные практики будут достигать более широкой аудитории благодаря распространению «носимых» технологий и мобильных приложений, человеческие тела, интегрирующиеся в технологии, будут открывать новые постчеловеческие способы восприятия и использовать новые формы постчеловеческого знания.

ГЛАВА 4. «ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКИЕ» МОДЕЛИ КОММУНИКАЦИИ В КОНТЕКСТЕ ИДЕЙ НОВОГО МАТЕРИАЛИЗМА

Четвертая глава посвящена коммуникативным практикам, близким теоретическим положениям критического постгуманизма. Последний означает сохранение материальности человеческого тела, но при этом выстраивание настолько тесных реляционных связей между человеком и нечеловеческим окружением (природой, техно-сферой, любыми объектами), что человек не может оставаться исходной причиной коммуникации. Коммуникация рассматривается как серия «интра-акций», через которые происходят совместные становления действующих агентов.

Особое внимание уделяется оригинальной области постгуманизма - «Новому материализму» и реализации новоматериалистических стратегий в театральном искусстве, перформансах, инсталляциях и видеоиграх. Анализируется специфика коммуникации с использованием особых приёмов театральной сценографии в рамках постдраматического театра; особенности «хораграфического» взаимодействия участников партиципаторных перформансов; интерактивные энвайронменты, в которых взаимовлияние материалов и объектов, а также само поведение и реакции человека на них становятся «содержанием» коммуникации; «техно-био-объекты», образующиеся из переплетающихся активностей программных объектов и геймеров в видеоиграх. Выявляется ряд способов реализации нечеловеческих коммуникаций в контексте спекулятивного реализма и объектно-ориентированной онтологии.

4.1. Новый материализм и постгуманистические коммуникации

Как видно из предыдущих параграфов, постгуманизм и критический постгуманизм - философские позиции, которые признают необходимость сохранения человеческого в человеке. Они фокусируют внимание не на том, что происходит после исчезновения человека, а напротив настаивают на обновлении

понимания того, чем является современный человек. Для критического постгуманизма, по мнению теоретика культуры С. Хербрехтера, «задача состоит в том, чтобы переоценить устоявшиеся формы антигуманистической критики, адаптировать их к текущим, изменившимся условиям и, по возможности, радикализировать их». [560]

Критический постгуманизм хотя и занимает антигуманистическую позицию, но сохраняет нейтральный статус человеческого «я». Исследователь П. Найяр объясняет, что критический постгуманизм рассматривает «человека как совместно развивающегося, включённого в экосистемы, в жизненный процесс совместно с животными и другими формами жизни; и технологию не только лишь как протез человеческой идентичности, но как её неотъемлемую часть». [561]

Основным тезисом критического постгуманизма является то, что все животные, организмы, люди, объекты, машины и технологии обладают равной свободой действий. Каждый агент в системе получает свободу действий благодаря постоянному взаимодействию со всеми другими агентами.

В отличии от ряда трансгуманистических проектов, готовых пожертвовать человеческой телесной оболочкой ради усовершенствования homo sapiens, версия коммуникаций, связываемых с критическим постгуманизмом, предполагает сохранение материальности человеческого тела. Но при этом происходит выстраивание настолько тесных связей между человеком и нечеловеческим окружением (будь то природа, техно-сфера, любые объекты), что человек уже не может мыслиться в качестве центра мироздания, творческого и познавательного начала.

Во взаимосвязанных человеко-машинных системах, в «экологиях совместного опыта» всё связано и равноценно с точки зрения способности создавать изменения посредством взаимного обмена энергиями. Каждый узел в экологической системе нейтрален, но полон потенциала для самопроявления в

[560] Herbrechter S. Posthumanism: A Critical Analysis. London: Bloomsbury, 2013. P. 3.
[561] Nayar P.K. Posthumanism. London: Polity, 2013. P. 8.

условиях действия на него других узлов. Это сближает критический постгуманизм с философским направлением *Нового материализма*.

Новый материализм (или, скорее, новые материализмы, поскольку сформировалось несколько ответвлений неоматериалистических теорий) - особое направление в рамках постгуманизма, возникшее в конце XX- начале XXI вв. Новый материализм понимается как материальный поворот, поворот к материи и против лингвистических, культурных и дискурсивных поворотов, которые доминировали в социальных и гуманитарных науках во второй половине XX века. Обращаясь к «забытой материи», к материи, которая имеет значение, и к «вибрирующей материи»[562], новые материалисты выступают за реабилитацию виталистических концепций, происхождение которых восходит к А. Бергсону, Б. Спинозе и даже Лукрецию.

Новый материализм исследует взаимосвязи между технологическими, биологическими, экологическими и социальными процессами и деятельностью человека. Опираясь на недавние достижения в таких областях, как физика, биология, химия, информатика и нанотехнологии, новые материалисты опровергают традиционные представления о материи как об инертной и предсказуемой, и вместо этого, понимают её как активную, изменчивую и нестабильную. Явления возникают и развиваются в связи с множеством взаимодействующих систем и сил, которые делают несостоятельными онтологические различия между органическим и неорганическим, живым и неодушевлённым, человеком и животным, индивидом и окружающей средой.

Как и многие постгуманисты, новые материалисты отвергают традиционные понятия фиксированной субъективности, линейные модели развития, господство человека над природой и нечеловеческими сущностями. При этом Новый материализм выходит за рамки как исторического материализма[563], так и

---

[562] Беннет Дж. Пульсирующая материя: Политическая экология вещей. Пермь: Гиле Пресс, 2018. 220 с.

[563] Подробнее см.: Cheah P. Nondialectical Materialism //Diacritics 38(1–2), 2008: 155. Coole D. H., Frost S. Introducing the new materialisms //D. H. Coole & S. Frost (Eds.). New materialisms. Ontology, agency, and politics. Duke University Press, 2010. P. 26.

постструктуралистских проблем текстуальности и социального конструктивизма[564]. Основное различие между этими теоретическими направлениями заключается в особом внимании новых материалистов к динамизму и активности материи, её сложной, случайной и эмерджентной природе. Открывая свободу действий множества нечеловеческих процессов, новые материалисты обнаруживают этические и экологические связи, охватывающие весь материальный мир и все процессы в нём.

Идеи Нового материализма предлагают альтернативу многим привычным теориям коммуникации.

Во-первых, Новый материализм противостоит конструктивистским и лингвистическим подходам (структуралистским и постструктуралистским концепциям 1960-х - 1980-х годов в работах Р. Барта, Ж. Дерриды, Ж.-Ф. Лиотара, М. Фуко и др.), указывая на неадекватность конструирования реальности, основанной на языковых практиках, циркуляции символов и дискурсов. Новые материалисты, напротив, фиксируют существенное влияние мира материи и материалов, вещей, объектов и тел на любые человеческие практики. Они определяют материю как «непокорную» и «вибрирующую» (Дж. Беннет), обладающую «свободой самопроявлений» и движущими силами.

Основанная на научных и технологических достижениях квантовой физики концепция «агентного реализма» К. Барад утверждает, что любая материя обладает способностью действовать и возникает только в результате взаимодействия с другими единицами материи. Даже язык, память, личность, сознание являются физическими проявлениями переплетения материальных частиц, участвующих в совместных «интра-акциях» (термин Барад).

Соответственно, медианосители (как и любые другие объекты) определяются новыми материалистами не как «нейтральные инструменты»,

---

[564] Подробнее см.: Coole D. H., Frost S. Introducing the new materialisms //D. H. Coole & S. Frost (Eds.). New materialisms. Ontology, agency, and politics. Duke University Press, 2010. P.7. Taylor C.A., Ivinson G. Material Feminisms: New Directions for Education //Gender and Education *25*(6), 2013: 666.

которые можно выгодно приспособить для передачи информации, а, напротив, любые медиа сами по себе являются действенными «актантами» и постоянно оказывают воздействие на мир и людей, взаимодействующих с ними.

Как следствие, происходит расширение прав и возможностей вещей («thing-power») и децентрирование человека. Медиаобъекты демонстрируют «запутанность» и соединение человеческих и нечеловеческих качеств.

Во-вторых, Новый материализм акцентирует внимание на процессах энактивного конструирования мира, что позволяет говорить о медиарецепции не как о передаче и усвоении данных, но как о совместном со-конструировании информации через взаимодействия между коммуникантами и медиаобъектами. Поворот к материалу и материальности означает пристальное внимание не столько к тому, какие смыслы и значения могут передавать материальные объекты (как носители информации), сколько к тому, что можно сделать во взаимодействии с этими объектами.

Для К. Барад материя – «не вещь, но действие»[565]. Барад полагает, что рассуждать необходимо «не о репрезентациях независимой реальности, а о реальных последствиях, вмешательствах, творческих возможностях и ответственности интра-активных взаимодействий [составляющих] мир»[566]. Она говорит о запутанности, о действии объектов, взаимно конституирующих друг друга.

Поскольку знание (информация) конструируется практиками непосредственного взаимодействия с миром, следовательно, и получатель информации не может воспринимать её отдельно от материалов и контекстов отправляемой информации. Вместо того, чтобы интерпретировать информацию через анализ носителей, объектов и материалов, сами процессы взаимодействия

[565] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglements of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007. P. 183, 336.
[566] Barad K. Там же, p. 37.

материалов и коммуникантов являются частью создаваемых смыслов, значений и инвариантов возможного.

Ряд исследователей переосмысливает медиа в соответствии с новой материалистической критикой репрезентации[567]. Они понимают каналы передачи информации как разворачивающиеся события интра-акций, связанные множеством содетерминированных явлений. Так, Д. Жилинска полагает, что передача медиаинформации не есть только лишь технологический процесс, но является переплетением активностей людей и машин, технологий и пользователей. Понимание медиа приходит вместе с действием медиа на нас. Этот «непрерывный процесс становления-с, не манифестируется и не скрывается, а скорее постигается интуитивно».[568]

В этом контексте не столько теория рассматривается как условие успешной практики, но материальные процессы и медиапрактики формируют вокруг себя новые теории.

Как утверждает финский теоретик новых медиа Юсси Парикка: «<…>мы также можем рассматривать практику как теорию. Практики сами по себе являются теоретическими раскопками в мире ‘вещей’, объектов (культурных) исследований, проводимых таким образом, что они неразделимы. Практики зондируют, расследуют, отслеживают, прерывают, вмешиваются и задают вопросы. Практика указывает на примат эксперимента, неотделимого от теории».[569]

Для Ю. Парикка теория и практика взаимозависимы и взаимодополняемы. Практика, даже если она осуществляется на символическом уровне, также содержит материальные элементы: материальность творчества, пережитого опыта.

---

[567] Bogost I. Alien phenomenology, or, What it's like to be a thing. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.168 p. Kember S., Zylinska J. Life after New Media: Mediation as a Vital Process, MIT Press, 2012. P. 40. Parikka J. Media Ecologies and Imaginary Media: Transversal Expansions, Contractions, and Foldings //Fibreculture, 17, 2011: 34.
[568] Kember S., Zylinska J. Life after New Media: Mediation as a Vital Process, MIT Press, 2012. P. 40.
[569] Parikka J. Media Ecologies and Imaginary Media: Transversal Expansions, Contractions, and Foldings //Fibreculture, 17, 2011: 34.

Поэтому процесс описания (и осмысления) медиа-артефакта не может осуществляться вне условий опосредования (медиации).

В третьих, в новоматериалистических практиках граница между метафорическим языком описания и самими объектами стирается. Материальность коммуникативной практики и её значения взаимосвязаны и неразделимы, перформативны, то есть представляют собой совместное образование и появление материи и значений, вещей и идей. Как пишет К. Барад: «Перформативное понимание дискурсивных практик бросает вызов надеждам на способность слов представлять существующие вещи. В отличие от репрезентационализма, который позиционирует человека, доминирующего над миром, якобы способного свысока размышлять о мире, перформативный подход настаивает на понимании мышления, наблюдения и теоретизирования как практик взаимодействия с миром, в котором мы существуем как часть этого мира».[570]

Концепция перформативности материи предполагает скорее практическое, чем лингвистическое восприятие вещей. Модель экспериментальной лаборатории и её идеализированная модель отстранённого, беспристрастного научного наблюдателя теперь дополняют другие, альтернативные модели, такие как «сенсорное партнёрство» или «миры научного искусства»[571]. Центром внимания становятся исследования нашего становления с миром, а не нашего пребывания в мире и контроля над ним.

Возникает целое направление исследований, в котором делается акцент на креативности как средстве коммуникации – того, что исследователь Дэвид Гонтлетт (David Gauntlett) обозначает «творческим поворотом» в медиаисследованиях. Креативность - это один из способов подчеркнуть материальность коммуникационных взаимодействий. Как пишет Гонтлетт: «Речь идёт о том, чтобы иметь возможность что-то делать со средствами массовой

[570] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglements of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007. P. 133.
[571] Харауэй Д. Оставаясь со смутой: Заводить сородичей в Хтулуцене. Пермь : Гиле пресс, 2020. С. 64

информации, а не просто говорить о том, что другие люди делают с ними или что они делают с нами. Речь идёт о практическом применении, и речь идёт по-прежнему об идеях и критике, но выражается это через создание вещей, а не только в написании текстов. (Конечно, мы можем продолжать писать, но написанное может быть более эффективным, если основываться на опыте делания и обмена)».[572]

Как известно, на взгляды К. Барад во многом повлиял «принцип неопределённости» квантовой физики Э. Шрёдингера, В. Гейзенберга и исследования Н. Бора. Эксперимент с электронами, показал, что измерение и представление так или иначе влияют на поведение объекта наблюдения. То есть методы исследования не являются объективными. Они производят определённые преобразования в мире. Барад утверждает, что между (субъективным) наблюдающим агентом и объектом устанавливается «сечение» (agential cut)[573], которое формируется в материальной практике и изначально не присуще ни агенту, ни объекту.

Исследователи С. Кембер и Д. Жилинска[574] переносят это перформативное понятие «сечения» в медиатеорию, показывая, как современные средства массовой информации не отражают, но конструируют динамику мира. Чтобы проиллюстрировать это, они анализируют фотографию как перформативную и материальную практику, а не как средство репрезентации. Кембер и Жилинска утверждают, что фотографические носители «создают длительность», а не просто воспроизводят её механически.

Поэтому медиа - это не просто носители информации или культурные объекты. Они работают как медиаторы между человеческими телами и материальными вещами и являются средствами, с помощью которых мы

---

[572] Gauntlett D. Making Media Studies: The Creativity Turn in Media and Communication Studies. New York, NY: Peter Lang, 2015. P. 3.
[573] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglements of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007. P. 330.
[574] Kember S., Zylinska J. Life After New Media: Mediation as a Vital Process. Cambridge, MA, London: MIT Press, 2012. 288 p.

воспринимаем эти вещи. Теория медиа становится важной точкой отсчёта для новой материалистической мысли, рассматривая окружающий мир как состоящий из самых разнообразных процессов взаимодействия и медиатизации.

В четвёртых, Новый материализм опирается на данные энактивизма в том, что разум является побочным продуктом действия человеческого тела. Из этого следует, что взаимодействие между аудиторией и произведением искусства, может быть рассмотрено как тактильное, кинестетическое. Ощущая материалы и взаимодействуя с произведением искусства, зрители и пользователи не только осознают информацию, но осуществляют её формацию «в действии» через мультисенсорные переживания (визуальные, слуховые, тактильные, двигательные и когнитивные), переживая целостный и воплощённый опыт.

Новый материализм уделяет пристальное внимание телесной (материальной) и невыразимой (непредставимой) природе материальных событий. Новоматериальный подход рассматривает коммуникацию как воплощённую и телесную, в определённой степени ускользающую от репрезентативного представления (то есть от практик создания смысла).

Однако тот факт, что новый материалистический подход возник как критическая реакция на постструктуралистскую аналитику, не означает, что он игнорирует теорию дискурса и её наработки. Новые материалисты не могут избежать дискурсивности и контекстуальности при осмыслении материальных измерений пространства и событий.

В пятых, в Новом материализме нет места для внутренне присущих качеств медиаобъектов (эссенциализма), потому что всё, что есть в практике, формируется в настоящем моменте её совершения, и всё, что происходит, меняется не на основе какой-то присущей «энергии» или «виталистической силы», но благодаря ситуативным действиям материи. Делёз и Гваттари, Харман и Деланда полагают, что объектам не присущи какие-то определяющие качества, но любые из них виртуально (потенциально) могут быть актуализированы в зависимости от контекста.

Новый материализм привлекает внимание к человеку как к действующей единице в сети других агентов, призывая к признанию нечеловеческого и рассмотрению большего количества каналов коммуникации между человеком и нечеловеческими существами. Материалы, используемые в создании произведений искусства, обретают свободу действий. Смыслы и цели задаются и создаются материально, а не через авторские разъяснения, пояснения, описания или фото - и видеоиллюстрации. Об этом пишет Крис Солтер в книге «Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making», где автор предлагает идею «онтогенетики»: ценность не в том, чем являются произведения искусства, а в том, как они на самом деле становятся произведениями. Он призывает к «другому взгляду на мир, как на динамичный, возникающий во времени, случайный, перформативный». [575]

Согласно новой материалистической концепции, материалы, используемые в создании произведений искусства, сами по себе активны, динамичны и изменчивы и играют определённую роль в создании нового. Как художник воздействует на материалы, придавая им форму, получая новые формы и идеи, точно так же материалы воздействуют на художника.

Таким образом, идея Нового материализма состоит не в том, чтобы описать реальность, а в том, чтобы материализовать реальность из множества различных потенциальных её вариантов.

Соответственно задача исследователя - обращать аналитическое внимание на изучение запутанностей и потенциальных возможностей в коммуникациях. Роль коммуникантов важна, но так же важна и роль нечеловеческой материи.

К. Барад объясняет это через понятие «дифракция», подчёркивая «запутанность» между материальными и дискурсивными практиками. Дифракция открывает особый способ мышления, который заключается не в устранении различий, а скорее в том, чтобы позволить различиям демонстрировать себя и

[575] Salter C. Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making, Cambridge, MIT Press, 2015. P. xi.

осознавать конститутивные запутанности, которые они влекут за собой. В непрерывном процессе становления идеи, знания, наблюдения и чувства пересекаются, создавая резонирующее пространство дифракции. Материалистический подход предполагает осознание человеком своей причастности к «открытию» и непрерывному становлению мира вокруг себя. Вовлечённость подразумевает ответственность за то, что становится или не становится важным.

Далее рассмотрим как проявляет себя неоматериалистическая методология в конкретных коммуникационных практиках.

4.2. Неоматериалистические тенденции и объектно-человеческие коммуникации в постдраматическом театре

В области современного театрального искусства режиссёры, постановщики и театральные критики всё чаще обращаются к идеям Нового материализма, переосмысливая ту роль, которую сценографические объекты, элементы и материалы выполняют в постановочных процессах.

Например, Дональд Минти[576] использует Новый материализм как теоретическую базу для своих собственных театральных экспериментов. Маайке Бликер[577] применила новоматериальную методологию при рассмотрении сценографии спектакля Криса Вердонка «Конец». Ханс-Тис Леманн в своей книге о постдраматическом театре анализирует материальные стратегии в использовании сценографических объектов и материалов в работах Р. Уилсона, Т. Кантора и других режиссёров. Джозефин Мачон рассматривает

[576] Minty D. Entided, Enwatered, Enwinded: Humand/More-than-Human Agencies in Site-Specific Performance // Marlis Schweitzer and Joanne Zerdy (eds). Performing Objects and Theatrical Things. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014. Minty Donald. The Performance “Apparatus”: Performance and its Documentation as Ecological Practice //Green Letters, 20 (3), 2016: 251-269.

[577] Bleeker M. Thinking That Matters: Towards a Post-Anthropocentric Approach to Performance Design //Joslin McKinney and Scott Palmer (eds.). Scenography Expanded. An Introduction to Contemporary Performance Design. London, New York: Bloomsbury, 2017. Pp. 125-135.

«(син)эстетическое» воздействие иммерсивного театра во взаимодействии с материальными процессами в спектаклях.[578]

В последние годы концепции «расширенной сценографии» (extended scenography)[579], «расширяющейся сценографии» (expanding scenography)[580] и «дополненной сценографии» (expanded scenography)[581] уходят от функции «декорационного оформления театрального действия, обнаруживая себя вне пределов театральной сцены, в контекстах изобразительного, музыкального, современного искусств, в социальных и культурных практиках.

Проникновение в театральное искусство цифровых медиатехнологий, широкое применение видео и проекционной техники меняет способы театральной коммуникации. Как указывает медиатеотретик К. Солтер (Chris Salter), если «импульс сценографии двадцатого века был обусловлен работой с пространством и с художественным образом» <…> «наш “компьютерный” технологический век перестраивает это поле на новый лад - [обнаруживая себя] между пространством и участием, пространственной темпоральностью и моделями действия».[582]

Театральная сценография больше не ограничивается декоративной или репрезентативной функциями в спектаклях, но становится частью интерактивной сети взаимодействий внутри театрального события и выходит за рамки только лишь человеческих коммуникаций.

Поэтому стратегии «расширенной сценографии» могут быть рассмотрены в более широком контексте постгуманистических коммуникаций.

Цель неоматериалистической театральной коммуникации обнаруживается в раскрытии потенциальных реализаций возможного и трансформаций заданных условий через инициирование реляционных ситуаций между зрителями, актёрами,

---

[578] Machon J. Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance. Basingstoke; New York: Palgrave Macmillan, 2013. 344 p.
[579] Brejzek Th., Greisenegger W., Wallen L., eds. Introduction // Space and Truth: Monitoring Scenography 02, 2009: 5-8. Zurich, Switzerland: HDK University of the Arts. Pp. 5-8.
[580] Brejzek Th., ed. Expanding Scenography: On the Authoring of Space. Prague: Arts and Theatre Institute, 2011. 116 p.
[581] den Oudsten F. Space.Time. Narrative: The Exhibition as Post-Spectacular Stage, Farnham: Ashgate Publishing, 2011. Pp. 3–6.
[582] Salter Ch. Participation, interaction, atmosphere, projection: New forms of technological agency and behavior in recent scenographic practice // The Routledge Companion to Scenography. Edited by. Arnold Aronson. Routledge, 2017. P. 161.

сценическими объектами и театральными пространствами. Задача коммуникации - в реализации «творческих» процессов, сил, интенсивностей и включении человека как части этих процессов.

Последние тенденции в исследовании «расширенной сценографии» во многом связаны с развитием *постдраматического театра* и пониманием сценографии, по словам специалистов в этой области Джослин МакКинни и Скота Палмера, как «опыта или конфигурации возможностей, а не как целенаправленного сообщения информации»[583]. В таком контексте сценография понимается не как декоративный фон для драматического представления, а как сумма взаимодействий между одушевлёнными и неодушевлёнными, материальными и нематериальными объектами, способными оказывать когнитивное и аффективное воздействие на зрителя.

В своём исследовании «постдраматического театра» Ханс-Тис Леман рассматривает то, как постгуманизм влечёт переосмысление традиционных принципов исполнительского искусства. Лемана интересует способность сценографии действовать независимо от театрального текста, как «визуальная драматургия»[584] и как центральный компонент спектакля, а не просто как фон к пьесе. Вместо того чтобы пытаться точно определить, что такое сценография, он интересуется тем, что она делает как активный агент во взаимодействии с актёрами и зрителями.

Постдраматический театр создаёт то, что можно обозначить как «составные тела», когда актёры, декорации, игровые предметы, звуки, свет и прочее соединяются и разъединяются, образуя своего рода объекты-ассамбляжи. «Составные тела» являются постчеловеческими в том смысле, что они состоят как из человеческих, так и нечеловеческих компонентов, объединяющихся в динамически возникающие констелляции. С одной стороны, постдраматическая

---

[583] McKinney J., Palmer S. Introducing ‘Expanded’ Scenography // Joslin McKinney & Sott Palmer (eds.) Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design. London: Bloomsbury, 2017. P. 10.
[584] Леман Х.-Т. Постдраматический театр. Перевод с нем. Н. Исаевой. М.: «ABCdesign», 2013. С. 259.

стратегия отменяет субъектно-объектную дихотомию и любые бинарные оппозиции, с другой, отказывается от утилитарного использования предметов и технологии в театре.

Так, например, бельгийский художник и театральный режиссёр Крис Вердонк в своих постановках-перформансах работает с «составными телами». В моноспектакле «M, A REFLECTION» (2012)[585], основанном на письмах Хайнера Мюллера, Вердонк задействует цифровую проекционную технологию. Актёр Джон Лейзен взаимодействует с гиперреалистичным спроецированным двойником самого себя. Высококачественная цифровая проекция и точно выстроенное сценическое освещение передают почти голографический эффект. Зритель видит одинаковые фигуры, спроецированные на три сетки в пространстве сцены в разных положениях. Эти различно воплощённые «тела» равноправны и взаимодополняемы. Симбиоз сосуществования актёра и сценографии, моменты их непредзаданного столкновения и взаимовлияния составляют драматургию этого спектакля, а вовсе не текст Хайнера Мюллера, положенный в основу реплик актёра». [586]

А в спектакле Дэвида-Вебера Кребса «Бальтазар» (2011-2015) исполнители и животное на сцене (осёл) объединяются в «составное тело» благодаря совместным действиям, связи в движении, существования в едином времени и сонастройки на действия друг друга. Животное помещали рядом с группой людей-исполнителей, которые стремились вовлечь его в театральное действие. Исполнители были не знакомы с животным и не осведомлены о его возможном поведении на сцене. Драматургия шоу разворачивалась в ситуации непредвиденного взаимодействия между актантами.

---

[585] Фрагмент спектакля «M, A REFLECTION» (2012) можно посмотреть по эл. ссылкам: https://vimeo.com/71011915 или https://www.youtube.com/watch?v=Jr5hT4cGVcA. Дата обращения: 22.08.25.

[586] Деникин А. А, Говязин А.О. Постгуманистические тенденции в современной театральной сценографии: от визуализации образов к материальным становлениям объектов / А. А. Деникин, А. О. Говязин // Наука телевидения. 2023. т. 19, № 1. с. 152–156.

В «Бальтазаре» нет слов, нет определённого сюжета и формы. Основная задача исполнителей – вовлечь животное в коллективное действие, мобилизовать его. Но и животное заставляет исполнителей подстраиваться под себя и менять стратегии взаимодействия. Если, например, животному скучно, и оно безучастно стоит на сцене, шоу приостанавливается, через какое-то время возобновляясь вновь. Иногда кажется, что животное ведёт себя почти осмысленно. Однако в следующий момент из-за неожиданного и неуместного действия осла, иллюзия рушится, и зритель осознаёт абсурдность происходящего. Такая ситуативная «хораграфическая» коммуникация привлекает внимание зрителей: она иногда нелепа, местами забавна. Выстраиваемые ожидания либо оправдываются, либо не сбываются, но любой исход имеет ценность. Главное, такая театральная коммуникация инициирует ситуации материального столкновения тел, сонастройки тел в самом процессе действия, предлагая зрителю постдраматическое, симбиотическое действо. Казалось бы, малозначимые действия тел и неожиданные ситуации организуют «драматургию» спектакля, которая может быть проанализирована через хораграфический и эуревтический анализы (Г.Ульмер).[587]

«В постдраматическом театре объектам позволено проявлять свою собственную вещную волю. Здесь важнее смысла становятся перформативные потенции вещей. Как отмечает Ханс-Тис Леман, постдраматический театр «может сохранить способность возвращать вещам их ценность, а людям-актёрам – опыт "опредмечивания", "овеществления", который был ими забыт».[588]

Леман ссылается на работы польского художника и театрального режиссёра Тадеуша Кантора как на пример тенденции постдраматического театра придавать «ценность объектам и материалам сценических действий»[589]. Внимание к объектам и их «жизни на сцене» у Кантора следует в русле деконструкции

[587] Ulmer G. L. Heuretics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. 267 p.
[588] Леман Х.-Т. Постдраматический театр. Перевод с нем. Н. Исаевой. М.: «ABCdesign», 2013. С. 272.
[589] Леман Х.-Т. Там же, с. 117.

традиционного драматического нарратива, внутри которого «всё (и всякая "вещь") непременно вращается вокруг человеческого действия»[590]. Поэтому, как указывает Леман, «вербальный диалог драмы здесь замещается диалогом между людьми и предметами. <...> квази-языковым обменом между человеком и вещью».[591]

Это «освобождение вещей» относится не только к предметам театрального реквизита, но и к сфере машин, механики сцены и сценической технологии.

Так, в работе Хайнера Гёббельса «Всё, что произошло и будет происходить» (2018)[592] человеческие и нечеловеческие перформеры-актанты действуют совместно, генерируя постоянно изменяющуюся атмосферу представления. Премьера этого спектакля состоялась в октябре 2018 года в Mayfield Depot в Манчестере (Великобритания). Гёббельс описывает пьесу как «частично спектакль, частично – строительную площадку»[593], поскольку кроме участия в спектакле ансамбля танцоров, на сцене постоянно происходит конструирование, демонтаж и возведение заново декораций, чтобы исследовать цикличность истории Европы, её непрерывного приближения к краху, а затем восстановления на новом этапе развития.

Гёббельс определяет свою работу в рамках «эстетики отсутствия»[594], отчасти из-за ограничения роли людей-актёров. Но его «эстетика отсутствия», напротив, преисполнена ощущением присутствия вещей и событий, которые хотя и рассредоточивают внимание зрителя многовариантностью своего существования на сцене, но при этом создают транзиторные пространства, которые активно способствуют открытию участниками спектакля и зрителями каждый раз чего-то нового, неожиданного.

---

[590] Леман Х.-Т. Там же, с. 117.
[591] Леман Х.-Т. Там же, с. 118.
[592] Фрагмент спектакля «Всё, что произошло и будет происходить» (2018) можно посмотреть по эл. ссылке: https://www.youtube.com/watch?v=2GOSZ5by0nU. Дата обращения: 22.08.25.
[593] Goebbels H. Everything that happened and would happen. Реж. Эл. доступа https://www.heinergoebbels.com/en/archive/works/complete/view/396/past-dates. Дата обращения: 22.08.2025.
[594] Гёббельс Х. Эстетика отсутствия: тексты о музыке и театре. Пер. с нем. Ольги Федяниной. Москва: Театр и его дневник, 2015. 271с.

Гёббельс рассматривает «отсутствие» как «присутствие “другого”, как столкновение с невидимым образом или неслышимым словом или звуком, встречу с силами, неподвластными человеку, которые находятся вне нашего контроля»[595]. Вероятно, понятие «отсутствия» у Гёббельса не самое точное, и правильнее было бы обозначить идею режиссёра как совместное со-бытие с вещами.

Например, в спектакле Гёббельса «Вещи Штифтера» (2007)[596] актёрами-исполнителями стали пять механических пианино, три ёмкости с водой, визуальные проекции и динамики для воспроизведения звуковых эффектов. Режиссёр описывает свою работу как «сочинение для пяти фортепиано без пианистов, пьесу без актёров, спектакль без исполнителей – можно сказать, ничейное представление»[597]. Зритель видит только действующие нечеловеческие объекты. Кажется, что этот спектакль предназначен вовсе не для людей, но именно люди-зрители подспудно придают динамику происходящим событиям».[598]

Внимание Гёббельса сосредоточено не столько на самих объектах, сколько на событиях, в которых эти объекты участвуют. Гёббельс постоянно экспериментирует с методами распределения полномочий между ними. Для него коммуникация означает не сообщение информации, но создание условий для того, чтобы информация проявилась в результате столкновения множества недетерминированных условий и средств. Гёббельс организует «открытые» структуры и приглашает зрителей к творческому соучастию, чтобы разобраться в происходящем.

Выбор текстов, изображений музыки и видео таков, что сложно «считать» чёткий смысл видимого. Человеческие фигуры в спектаклях Гёббельса не могут передавать смысл, но готовы лишь сталкиваться или перенаправлять траектории

---

[595] Гёббельс Х. Там же, с.6.
[596] Фрагмент спектакля «Вещи Штифтера» (2007) можно посмотреть по эл. ссылке: https://www.youtube.com/watch?v=zazAuUhQrSk&t=1361s. Дата обращения: 22.08.25.
[597] Goebbels H. 2008. Пресс-релиз для спектакля «Stifters Dinge». Реж. Эл. доступа: http://www.heinergoebbels.com/en/archive/works/complete/view/4/texts. Дата обращения: 22.08.25.
[598] Деникин А. А, Говязин А.О. Постгуманистические тенденции в современной театральной сценографии: от визуализации образов к материальным становлениям объектов / А. А. Деникин, А. О. Говязин // Наука телевидения. 2023. т. 19, № 1. с. 156–157.

движения и действия других объектов. Музыка выстраивается тоже по ходу действия, не следуя за формой или режиссёрской идеей. Ощущение движения, сотрудничества и совместного бытия в создании театрального пространства – вот что постчеловеческая театральная коммуникация способна предоставить зрителю.

В спектаклях Х. Гёббельса, Т. Кантора, Р. Уилсона, Р. Кастеллуччи способность материалов и объектов на сцене самостоятельно действовать становится одним из признаков «расширенной сценографии». В постдраматическом театре зритель имеет дело не с образами, а с непосредственными контактами материалов и сценических объектов между собой. Посгуманистический подход к сценографии делает материю активной силой в процессе создания перформативного события.

Такое понимание сценографии может быть объяснено положениями философской теории Нового материализма в работах американского философа Джейн Беннетт и в таких понятиях, как «вещь-сила» и «процессуальный ассамбляж». Как пишет Беннетт, в контексте Нового материализма все материи, даже так называемые неодушевленные предметы, обладают особым витальным свойством, которое она называет «вещь-сила». Именно вещь-сила позволяет распознать агентную мощь объекта и его потенциальную силу вне пределов человеческой интенции. [599]

Беннетт отмечает, что агентность даже самых маленьких элементов всегда зависит от «коллаборации, кооперации или интерактивного вмешательства различных тел и сил»[600]. Беннетт подчёркивает, что «формировать союзы и объединяться в ассамбляжи — означает модифицировать и быть модифицированным другими», и этот процесс модификации «неподконтролен ни одному элементу». [601]

---

[599] Беннетт Дж. Пульсирующая материя: политическая экология вещей. Пер. с англ. А. А. Саркисьянца. Пермь: Гиле Пресс, 2018. 217 с.
[600] Беннетт Дж. Там же, с. 21.
[601] Беннетт Дж. Там же, с. 23-24.

Признанный немецкий сценограф Катрин Брак (Katrin Brack) известна своим минималистическим подходом и использованием таких материалов, как туман, конфетти, снег. Её декорации - это атмосферные, насыщенные жизнью, вибрирующие, эфемерные пространства, которые вносят заметный вклад в разворачивающееся представление, так что их можно воспринимать как ещё одного «актёра».

Ключевой особенностью работы К. Брак является автономизация этих материалов от других элементов композиции и от сценического действия. Так, снег начинает падать в начале постановки «Мольера» (реж. Димитер Готчефф, 2007) и идёт в течение четырёх часов представления. В сценографии «Джон Габриэль Боркман» по Г. Ибсену (реж. Саймон Стоун, 2015) перед началом представления на сцене уже лежал глубокий снег (по колено), и актёрам приходилось прикладывать немало сил, чтобы пробираться через него. Актёры в «Гроссе Фрессен» (реж. Димитер Готчефф, 2006) были залиты пеной мыльных пузырей, а в «Тартюфе» (реж. Димитер Готчефф, 2007) осыпаны пиротехническими салютами и взрывами конфетти.

По мнению самой К. Брак, используемые материалы сами по себе задают условия для совершаемого действия. Сценографический дизайн не передаёт конкретных значений, но способствует генерированию неожиданных идей и открытий. В нём проявилось то, что Джейн Беннетт называет «вещественной силой» или «жизненной силой», которая действует независимо от человеческих намерений.

Как утверждает Дж. МакКинни, «сценографический материализм» закладывает основу для понимания активной роли материи и позволяет воспринимать сценографию как «эмпирическое и воплощаемое событие, а не как статическое изображение или автономный артефакт; что-то, что в полной мере проявляется в тот момент, когда индивидуальный зритель ощущает её работу, в

процессе интеракции чувствующих человеческих тел и резонирующей материи на сцене». [602]

Отношение к сценографии одновременно как к координатору перформативного пространства и как к ассамбляжу различных материй, позволяет приблизиться к пониманию аффективных процессов, которые проявляют себя за пределами драматического текста и за границами человеческой интенции. Как отмечает МакКинни, расширенная сценография не приписывает действию определённого значения, а, скорее, «способствует взаимообмену идей и открытий». [603]

Художественные стратегии Х. Гёббельса, Т. Кантора, Кр. Вердонка и многих других современных режиссёров близки идее «интра-акций» американского философа Карен Барад[604] - идее содетерминированных событий, производимых разнородными действующими силами, влияние которых друг на друга неочевидно и запутанно.

В постдраматических спектаклях всё существующее на сцене характеризуется результатами своего взаимодействия, интра-акциями (причём не только между людьми, но и между вещами), и именно благодаря этим действиям они приобретают значение. Режиссёры инсценируют нелинейные, непрерывно разворачивающиеся события, происходящие между различными материалами сценического пространства, объектами, танцорами, музыкантами, светом, звуком, текстом и т.д. Это запутанное пространство распределённых сил, задействованных во всем, что происходило и будет происходить, делает актуальным акцент на исследовании потенциального, в котором рассеяна человеческая воля, в то время как человеческое присутствие и способность входить во взаимодействие остаются

---

[602] McKinney J. Scenographic materiality: Agency and Intra-Action in stage designs by Katrin Brack. //B. E. Wiens (Ed.), Contemporary Scenography: Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design. Performance and Design, Contemporary German. Bloomsbury Publishing PLC, 2019. P. 71.

[603] McKinney J. Там же, p. 61.

[604] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham, North Carolina: Duke University Press, 2007. 544p. Барад К. Агентный реализм // Опыты нечеловеческого гостеприимства. М.: V-A-C press, 2018. 336 с.

весьма существенными факторами для развития и обновления формы художественного произведения.

При таком понимании создание спектакля - это не практика наполнения материи смыслом или конструирования повествовательной формы из вещей, а создание условий для возникновения «интра-акций», которые позволяют материи проявлять себя в становлении спектакля. Это ещё один признак постдраматической стратегии и «дополненной сценографии».

Неиерархические структуры спектаклей побуждают аудиторию развивать новый способ чувствительности к различным чертам и особенностям современных театральных представлений. Вместо того, чтобы пытаться что-либо сказать зрителю, режиссёр инициирует неиерархические структуры и концентрирует внимание зрителя на том, что происходит внутри представления, какие возможности создаются и как устанавливаются отношения через интра-акции. От зрителя не ожидают понимания истории или заранее обозначенной идеи, а скорее поощряют следить за непредвиденным развитием спектакля и получать чувственный опыт. Зрителям предоставляется набор различной информации и идей, и зрители сами решают, что они будут делать с этой информацией и как интерпретировать происходящее.

Постчеловеческие режимы коммуникации устраняют дистанцию между зрителем и объектами созерцания, задействуя новые цифровые технологии в качестве средств погружения (иммерсии) людей в процессы совместного действия с объектами внутри гибридных пространств.

Яркий пример тому - британский актёр и режиссёр Саймон Макберни (Simon McBurney) и его моноспектакль «Встреча» (The Encounter).

«Встреча» - отмеченное наградами и получившее международное признание шоу, премьера которого состоялась на Эдинбургском международном фестивале в 2015 году. Гастроли спектакля в России состоялись впервые в рамках весеннего фестиваля искусств «Черешневый лес» в 2018 году.

«Встреча» поставлена по мотивам книги «Лучезарная Амазонка» Петру Попеску. В ней автор рассказывает о фотографе и путешественнике Лорене Макинтайре, который по заданию журнала National Geographic долгое время жил среди индейцев племени Майоруна. В книге описывается, что особенностью этого племени было общение друг с другом с помощью телепатии. В своей постановке Саймон Макберни создаёт эту условную телепатическую связь, используя наушники и современные бинауральные звуковые технологии. Каждому зрителю выдаётся набор наушников, передающих бинауральный звук со сцены. Перцептивный аппарат зрителей-слушателей работает здесь в «постчеловеческом режиме» и активируется с помощью звука.

На протяжении большей части постановки Макберни произносит своё повествование мягким и спокойным голосом, почти шёпотом. Благодаря создаваемому эффекту «близости», действие как бы переносится в сознание зрителей. На сцене они видят одного Макберни, но внутри слышат и представляют весь мир лесов Амазонки и индейцев майоруна. На эклектичной сцене один С. Макберни, но в голове у зрителя-слушателя возникает целый мир, и звучащая реальность действует куда сильнее, чем видимое на сцене. Звуковые слои спектакля перемешиваются, звуки окружают слушателя со всех сторон.

Цель этой пьесы – вызвать интуитивный эмпатический отклик у аудитории и предложить новые способы «общения» материальных объектов. Идея спектакля в том, чтобы испытать опыт близкого соприсутствия со всеми объектами, силами, природными явлениями. Необходимо было вызвать физическое впечатление присутствия того, чего нет или, что находится далеко от нас – людей, мест, действий, вызывая сенсорное воображение.

Как объясняет С. Макберни: «Наша идея дистанции, особенно дистанции между одним человеком и другим подвергается сомнению. Понятие “отдельного я”, столь ценное для нашего современного представления об идентичности, подрывается до такой степени, что для Макинтайра оно становится совершенно иллюзорным. Он обнаруживает, что одно "я", одно так называемое

индивидуальное сознание не обязательно отделено от другого языком, временем или расстоянием. Возможно, мы взаимосвязаны таким образом, к которому мы, по большей части, ещё не готовы в современном мире – мире, в котором, как это ни парадоксально, технологии связывают нас сильнее, чем когда-либо в истории». [605]

Таким образом, «постдраматический театр особо силён в передаче ощущения движения, сотрудничества и совместного бытия при создании человеческих и нечеловеческих интра-акций.

Рассмотренные примеры театральных постановок позволяют сделать вывод о том, что в современном театре постчеловеческие коммуникации реализуются через стратегии «освобождения» вещей и сценических объектов, которые во взаимодействии с актёрами и зрителями-участниками формируют «составные тела» и пространства эмерджентного становления. Постдраматический театр, воплощая в себе некоторые идеи постгуманизма, открывает возможности для выражения нелинейности, динамичности окружающего мира, для осмысления и переживания тотальной вовлечённости всех человеческих и нечеловеческих сущностей в процессы со-конструирования сред, пространств и событий». [606]

4.3. Материальные телесно-воплощённые коммуникации в инсталляционных формах искусства «глубоких медиа»

Как было показано, неоматериальные коммуникационные практики предлагают смотреть на объекты окружающего мира не как на предметы, наполненные человеческим смыслом, но как на движущиеся и постоянно трансформирующиеся материальные становления, которые присутствуют повсюду, делая мир живым, «вибрирующим» (Дж. Бенетт).

Это означает, что сложные процессы, внутренние условия, различные регистры и многочисленные участники, вовлечённые в каждое мгновение

---

[605] Popescu P. Amazon Beaming. New York: Little, Brown, 1991. P. 12-13.

[606] Деникин А. А, Говязин А.О. Постгуманистические тенденции в современной театральной сценографии: от визуализации образов к материальным становлениям объектов / А. А. Деникин, А. О. Говязин // Наука телевидения. 2023. т. 19, № 1. с. 166.

существования вещи, потенциально могут создавать новые уникальные события и новые значения. Такой подход к искусству и коммуникациям выходит за привычные для человека границы репрезентации и информационного содержания.

Новая материалистическая коммуникационная онтология выступает за понимание коммуникации, прежде всего, как материального становления. В практиках современного искусства еле заметные, но значимые материальные становления играют существенную роль и привлекают пристальное внимание художников и зрителей.

Чтобы подчеркнуть непостоянство и текучесть материальных процессов, новые материалисты говорят о молекулярности. Молекулярность, по определению Ж. Делёза и Ф. Гваттари, представляет собой потенциально креативный, но актуально не оформленный в стабильную структуру «хаос импульсов», где возможны только случайные и мгновенные («алеаторные») комбинации. Именно в перманентности этих алеаторных событий и реализуется нестабильное и неравновесное бытие «молекулярного уровня» субъективности: «частичные объекты - это мир взрывов, ротаций, вибраций»[607]. Молярность же, напротив, это уровень определённым образом структурированных «социальных машин», уровень «молярных ансамблей», характеризующихся «теми молярными структурированными системами, которые подавляют сингулярности, отбирают их и регулируют те из них, которые остаются в кодах».[608]

Новые материалисты стремятся уделять молекулярным процессам материального взаимодействия такое же пристальное внимание, какое обычно уделялось молярным уровням - репрезентациям, контекстам и текстовому содержанию. Без обращения внимания на сложные, запутанные «молекулярные» движения материи, невозможно получить доступ к существенным аспектам действительности. Именно на молекулярном уровне человеческое и нечеловеческое непосредственно обнаруживают присутствие друг друга.

---

[607] Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения — Екатеринбург: У-Фактория, 2007. С. 75.
[608] Делёз Ж., Гваттари Ф. Там же, с. 578.

Направление в современном искусстве, получившее название «глубоких медиа» (*deep media*) — область исследований, которая разрабатывается сегодня на стыке искусства, философии и науки. По словам российского теоретика искусства Дмитрия Булатова, это направление ищет пути «преодоления антропоцентризма и рассмотрения различных сущностей вокруг нас — вирусов и тел, алгоритмов и технических устройств, кристаллов и электрических полей — в качестве агентов, взаимодействующих друг с другом в едином процессе <…> переплетения «человеческого» и «нечеловеческого». [609]

Например, проект российского художника Дмитрия Морозова под названием «Melt» (2018) представляет собой автономный робото-проектор, который использует свойства самомодифицирующейся линзы на основе различных агрегатных состояний воды. Весь его проект – показательный пример распределённого и ситуативного посредничества. Сначала происходит некое действие со стороны аппарата – вода превращается в лёд; затем свет, идущий через устройство, плавит этот лёд – эти материальные трансформации и порождают изображение. Здесь всё время происходит перенаправление вектора действий. От «технического» агента-посредника – к «не-техническому» и обратно, и так до бесконечности. В этом проекте материя предстаёт как агент. Это непрерывная конфигурация средств, послание света, электрического тока и кристаллов, то есть медиальных носителей, сохраняющих своё автономное измерение.

А световая инсталляция Хелены Хиетанен и Яакко Нимеля (Helena Hietanen, Jaakko Niemelä) «Heaven Machine» (2005) состоит из быстро движущихся и меняющих цвет лучей света, которые «пронизывают» широкую стену, разделяющую надвое тёмный выставочный зал с высоким потолком. Зрителям

[609] Булатов Д. «Covid и искусство глубоких медиа» Реж. эл. доступа: https://garagemca.org/event/garage-reflections/materials/dmitriy-bulatov-sovid-i-iskusstvo-glubokih-media [дата обращения: 06.08.2025].

предлагается перемещаться по комнате, пересекать лучи, частично изменяя освещённость помещения.

Эту работу можно интерпретировать по-разному: и как результат переживаний Хелены Хиетанен о границах жизни и смерти, связанных с борьбой с раком молочной железы, и как комментарий к неизбежной борьбе света и тьмы, и как комментарий к произведениям средневекового религиозного искусства.

Однако интерпретация в этом случае не самый подходящий метод, поскольку никакая интерпретация не способна уловить материально-телесные движения в реальном времени, которыми насыщена работа.

Как только зрители попадали в пространство инсталляции, лучи света пронзали парящую в воздухе дымку. Эта дымка окутывала лица, тела и одежду зрителей. Постоянно присутствовавшей, подвижной материальности этой дымки невозможно было избежать. Хотели того зрители или нет, но каждый вынужден был ходить через нее, вдыхать её, эти молекулы кислорода и азота. Предлагая интенсивный, чувственный опыт и прямую связь с постоянно движущимися материями света и дымки, «Heaven Machine» поощряла переход от дистанцированного анализа смыслов к практикам физической материальной хораграфии, то, что Р. Брайдотти называет практиками «радикальной имманентности»[610]. Такое соучастие в молекулярном движении материи ставит под сомнение понимание искусства и коммуникации как средств познания. Коммуникация предстаёт средством столкновения и становления, в котором смыслы и интерпретации – лишь ещё один повод для проявления случая.

Инсталляция Жака Херцога, Пьера де Мерона и Ай Вэйвэя «Гензель и Гретель» (Hansel and Gretel, 2017), которая была показана в Оружейной палате Парк-авеню в июне 2017 года, превращает участников в своего рода «актёров», технически медиированные действия которых становятся «материалом» для самого произведения. Здесь зрители-участники выступают как «тела-объекты»,

[610] Braidotti R. Metamorphosis: Towards A Materialist heory of Becoming. Cambridge: Polity Press, 2002. 317 p.

причём взаимосвязь их физического тела с общей атмосферой становится центральной задачей инсталляции.

Вначале зрители-участники проходят по длинному, ярко освещённому белому коридору и оказываются в тёмном, похожем на пещеру пространстве Тренировочного зала. Они двигаются медленно и осторожно, пока их глаза привыкают к свету, прежде чем погрузиться в новую среду насыщенную звуком жужжащих в воздухе летающих дронов. Здесь вступает в действие работа тела каждого из зрителей. По мере привыкания к освещению, зритель замечает на полу тонкие красные линии и крупные квадратные секции. Каждое действие участника отслеживается инфракрасными камерами и беспилотными летательными аппаратами, а затем проецируется на полу.

Каждый отдельный зритель может видеть непосредственный след своего движения в виде призрачного подобия, которое остаётся позади двигающегося человека и медленно исчезает. По мере того, как участники осознавали, каким образом камеры могут взаимодействовать с телом, многие находили способы экспериментировать. Можно было остановиться на месте, чтобы оставить после себя более крупный образ. Если участник смотрел прямо на дрон, можно было увидеть своё лицо, спроецированное на пол. Многие легли на пол для того, чтобы запечатлеть контуры своего тела или поиграть с отображениями своих движений. Это взаимодействие с дронами и инфракрасными датчиками даёт особый опыт становления «тела-объекта» в пространстве.

После того, как участники наигрались с изображениями в Тренировочном зале, инсталляция продолжается в особняке, выполненном в стиле Ренессанса, где взаимосвязь тела ещё более усложняется. Пространство включает в себя множество больших экранов и мест по всему залу, заполненных различными интерактивными планшетами. Однако оба помещения связаны друг с другом: прямая трансляция Тренировочного зала отображается на мониторах, демонстрируя изображения участников в натуральную величину, снятые ранее. Таким образом, за предыдущими действиями каждого зрителя наблюдают другие

люди. Зритель неожиданно видит самого себя на экране, наблюдает за тем, что он делал какое-то время назад.

«Гензель и Гретель» предоставляют возможность реализовать потенциал дизъюнкции тела для игрового взаимодействия, где технические возможности изображения тела-объекта являются частью инсталляции. Взаимодействия между человеческими телами и технологиями осуществляются способами, в существенной степени недоступными нашему восприятию и контролю. Здесь происходит переориентирование самой человеческой чувственности, потому что она обнаруживает своё существование не внутри человеческого, а в человеко-машинном «сознании».

Если в «Гензель и Гретель» тела участников становятся материалом для механизма действия инсталляции, в цифровом перформативном энвайронменте японского художника Рёдзи Икеда (Ryoji Ikeda) «supercodex» – внутренними частями механизма.

В этом аудиовизуальном иммерсивном перформансе, показанном на фестивале Crossing the Line в Нью-Йорке в 2017 году, физическое тело зрителей становилось естественным резонатором, который улавливал недоступные человеческому сознанию звуки и реагировал на нечеловеческое видео.

Икеда - композитор электронной музыки и визуальный художник в своём музыкальном альбоме «supercodex» экспериментирует с электронными звуками, частота тона которых выше и ниже порога восприятия человеческого слухового аппарата. Музыка состоит исключительно из технологических звуков — тресков, всплесков, звуковых сигналов, шипения и статических помех.

Будучи перенесёнными в инсталляционно-перформативное пространство, эти звуки вызывают буквально висцеральные реакции, оказывая воздействие на «материал» самого человеческого тела. Поскольку тело реагирует на звуковые волны, аудитория на короткое время получает доступ к ощущению независимой от сознания реакции организма на факторы окружающей среды. Перформанс апеллирует к постчеловеческому пониманию тела как средства проявления

материальности звуковых волн через телесный отклик на них. Это подводит к пониманию того, что люди тоже являются «данными», и наши тела могут быть активированы дистанционно с помощью вибраций и изображения.

Перформанс Икеды ставит под сомнение понимание человеческого тела как самостоятельного, единого, тем самым демонстрируя постчеловеческий взгляд на тело. Позволяя зрителям-участникам ощутить работу тела, перформанс предлагает пережить состояние постчеловеческой субъективности, расширенного восприятия, более чувствительного к нечеловеческим силам.

Постчеловеческие режимы коммуникаций в художественных инсталляциях и энвайронментах реализуются через взаимодействия и столкновения с материальными явлениями. В результате, само поведение, реакции человека и материалов становятся «содержанием» коммуникации, которое интеллектуальные машины могут использовать в своих целях.

Изобретения современных художников позволяют сделать процессы активности и реакции человеческого тела чувственно ощущаемыми для зрителей-участников. Коммуницирует не человек и не технические части инсталляций. Коммуницируют отдельные человеческие органы, материалы человеческих и нечеловеческих тел. Новые «глубокие медиа» обеспечивают для человека возможности зарегистрировать и испытать эти процессы, предлагают анализ коммуникативных возможностей всех элементов, образующих сложные технобиологические сборки.

4.4. Новый материализм в видеоиграх: со-коммуникация с игровыми био-объектами

Видеоигры стали чрезвычайно популярными и в настоящее время считаются излюбленным видом развлечений и проведения досуга среди людей самых разных возрастов. Игры всё ещё воспринимаются как развлечение, как «игрушки», но отношение к ним меняется: появляются методики обучения с помощью видеоигр,

видеоигры становятся частью реальной экономики, становятся платформами для распространения разнообразного медиаконтента, обнаруживают свой широкий коммуникационный потенциал.

Видеоигры рассматриваются как средство общения, социализации, проявления навыков, творчества и даже передачи философских идей[611]. Медиаисследователь Гонсало Фраска утверждает, что игры провоцируют среди игроков острые дебаты и развивают критическое мышление. [612]

Причём видеоигры могут обеспечить игрока не только информацией развивающего, обучающего или художественно-эстетического характера, но и целым пластом специфической информации, дающей геймерам возможность испытать то, чего человек не мог бы испытать в реальной жизни, и то, что весьма непросто реализовать в любых других медиаплатформах. Так, например, видеоигра «Hærfest» (Breda University of Applied Sciences, 2009) может дать игрокам общее представление о том, каково это - быть летучей мышью, благодаря разработанному синестетическому дизайну, визуальным индикаторам, специальным звукам и цветовым фильтрам.

А в игре «Mark of the Ninja» (Klei Entertainment, 2012) задействована форма синестетического дизайна, когда передача звуковой информации осуществляется с помощью визуальных образов. Жёлтые круги обозначают области, представляющие интерес, в то время как синие круги служат предупреждением о том, как далеко может быть слышен звук. «Mark of the Ninja» по жанру - это стелс-игра, в которой важно соблюдать тишину, игрок должен быть осведомлён о звуках, которые он издаёт. Глядя на синие круги, игрок может точно оценить, как далеко распространяется создаваемые им шумы.

---

[611] См, напр.: Konzack L. Philosophical Game Design //Perron Bernard, Wolf Mark J. P. (eds.). The Video Game Theory Reader 2. New York and London, Routledge, 2009. P. 33. Boulter J. Parables of the Posthuman: Digital Realities, Gaming and the Player Experience, Detroit, Wayne State University Press, 2015. P. 22.

[612] Frasca G. Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate, MA Thesis, Georgia Institute of Technology, 2001. P. 123.

При изучении видеоигр интерес представляют режимы генерации и циркуляции видеоигровой информации, которые выходят за рамки только лишь повествовательной, технической и механико-игровой специфики и позволяют обнаружить коммуникационные процессы вне человеческих утилитарных задач – такие коммуникации, которые можно было бы назвать *постчеловеческими коммуникациями*.

Постгуманистические идеи в последнее время привлекают всё большее внимание исследователей видеоигр. Спектр интересов велик: от рассмотрения аспектов проявления нечеловеческого в видеоиграх (H. Wirman[613], M. Westerlaken & S. Gualeni[614]) и методов исследования видеоигр, основанных на акторно-сетевой теории Латура (S. Giddings[615], J. Jessen & C. Jessen[616]), до использования концептуального аппарата объектно-ориентированной онтологии (ООО) при определении игрового объекта (I. Bogost[617], S. Fizek[618]).

При рассмотрении видеоигр эти исследователи предлагают весьма необычный подход: выйти за рамки человеческих интересов и ценностей и вместо этого взглянуть на игровые события с точки зрения самой игры, внутренних программных процессов и аппаратных взаимодействий. Это сближает видеоигры с новоматериалистической методологией и требует более подробного рассмотрения видеоигр как артефактов, организующих процессы техно-материальных взаимодействий.

Видеоигры, как продукт цифровой технокультуры, как пример практического применения цифровых технологий, техник моделирования и программного обеспечения, функционируют благодаря программно

---

[613] Wirman H. Games for/with Strangers: Captive Orangutan (Pongo Pygmaeus) Touch Screen Play //Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture, 30, 2014. Pp. 103-113.
[614] Westerlaken M. & Gualeni S. Situated Knowledges through Game Design: A Transformative Exercise with Ants. // The Philosophy of Computer Games Conference, Malta, 2016. Pp. 1-25.
[615] Giddings S. Events and Collusions: A Glossary for the Microethnography of Video Game Play //Games and Culture, 2(4), 2008: 144 – 157.
[616] Jessen J. D., & Jessen C. Games as Actors - Interaction, Play, Design, and Actor Network Theory. International Journal on Advances in Intelligent Systems, 3-4 (7), 2014: 412 – 422.
[617] Bogost I. Alien phenomenology, or, What it's like to be a thing. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.168 p.
[618] Fizek S. Self-playing Games: Rethinking the State of Digital Play// The Philosophy of Computer Games Conference, Kraków, 2017.

организуемым взаимодействиям между человеком и компьютером. Видеоигровой геймлей интересен тем, что состоит в эмерджентных, отчасти спонтанных и непредзаданных процессах реализации стратегий и действий геймеров, которые пытаются предсказать, нейтрализовать или обойти реакции игровой системы.

Игровой процесс (геймплей) - это не качество, заложенное в саму видеоигру, а эмерджентный, импровизационный аспект взаимодействия между игровой системой и поведением игрока. Игровой процесс - это то, как игра играется, будучи ограниченной правилами и определяемой динамическими отношениями, которые возникают, когда игрок взаимодействует с этими правилами. Поэтому игровой процесс конкретной игры невозможно полностью понять, не сыграв в игру и не ознакомившись с игровой системой, её динамикой. К. Сален и Э. Циммерман называют это «осмысленной игрой» (2005)[619]. Для того, чтобы игра имела смысл, действия геймеров и результаты должны быть осознаны и интегрированы в более широкий контекст игры. Таким образом, «значение» игрового действия связано с тем, как игровая система реагирует на действия игрока и с тем, какой смысл имеют действия игрока в конкретной обстановке в ходе игры.

Видеоигры не только предлагают условия для испытания человеком новых, не свойственных ему сфер деятельности, стимулируют отход от привычных шаблонов поведения, но и предлагают опыт одновременной активности/физического действия геймера и наблюдения за собственной активностью и её результатами. Эта особенность принципиально отличает видеоигровую коммуникацию от коммуникации в кино, театральном искусстве, в музыке, литературе и пр., где всегда чётко обозначена граница экрана, рампа, помост, переплёт материального носителя и пр. Задействование в видеоиграх кинестетики и человеческого физического действия, наряду с визуальным и аудиальным каналами восприятия, позволяет актуализировать процессы

[619] Salen K. & Zimmermann E. Game Design and Meaningful Play // Raessens, Joost & Jeffrey Goldstein (eds.), Handbook of Computer Game Studies. Cambridge (Mass.): MIT Press, 2005. 472 p.

совместной активности и само поведение человека-машины в качестве мощного коммуникативного средства.

Взаимодействовать с миром видеоигр - значит быть помещённым в особую систему отношений - *игровое пространство* (англ. *game space*), в котором геймеры исследуют новые окружающие условия, выполняют необычные задачи, ощущают себя в новых ролях и т.д. Игровое пространство шире, чем игровой мир. Оно включает в себя и собственно игровые объекты, и детали интерфейса, и компоненты игровых контроллеров, клавиатуру, джойстик, мышь и пр. Но главное - игровое пространство продолжает себя в сознании, во внутреннем мире каждого геймера. Оно функционирует не только как «полуреальное» ("*half real*"), как полагает видный исследователь игр Дж. Джул[620], но как пространство трансгрессирующее из виртуального мира, через реальность в субъективное, ментальное состояние геймера. Причём возможность физически воздействовать на объекты игрового мира многократно усиливает это субъективное ощущение «подключённости» к казалось бы несуществующему в реальности виртуальному миру игры.

Видеоигра - это процесс постоянного изменения игровых условий, ситуаций и результатов действий, демонстрирующий перераспределение контроля между человеком и игровыми объектами, между игроком и машиной. Во время игрового процесса каждый игрок включается в сеть человеческих и человеко-машинных взаимодействий. Видеоигры функционируют как своеобразные переплетения активностей человеческого и нечеловеческого начал. Более того, в этой цепочке задействованы и разработчики-программисты и гейм-дизайнеры, которые создают для геймеров игровые миры с игровыми персонажами, объектами и задачами, задают алгоритмы работы машины с игроками.

Ряд исследователей понимают процесс игры как кибернетическую петлю «обратной связи», в которой тело игрока объединяется с технологиями,

[620] Juul J. Half Real. MIT Press, Massachusetts, 2005. 244 p.

расширяется и реконфигурируется[621]. Человеческое и нечеловеческое тесно связаны. Как человеческие, так и нечеловеческие акторы в видеоигре вносят свой вклад в игровой процесс.

Поэтому теория агентного реализма Карен Барад в качестве философской методологии может быть полезна для исследований видеоигр. Агентный реализм Барад обращает внимане на анализ связей между игроком и видеоигрой в моменты игрового процесса: присутствие игрока оживляет игру, но именно игра создаёт условия для действий игрока. Игрок и игровой объект постоянно перенастраивают друг друга. Интра-акции открывают и умножают игровые возможности участников через выстраивание отношения между ними. Например, игроки постоянно воздействуют на визуальное представление игрового пространства и объекты в нём в результате сбора ресурсов, устранения врагов, решения загадок. В свою очередь видеоигровые объекты и события влияют на игроков на когнитивном или эмоциональном уровне, когда во время игры от пользователя требуется сделать трудный выбор, например, жертвуя или спасая неигровых персонажей или других игроков.

Игрок и игровые объекты существуют внутри сложной, многоактантной сети отношений, где автономные действующие актанты определяют границы и свойства друг друга на материальном уровне, работая вместе, но оставаясь при этом относительно независимыми. Видеоигры организуют действие ассамбляжей из сил и интенсивностей, особые состояния варьирующейся и мутирующей «протосубъективности» (Гваттари), которая не принадлежит ни игроку, ни машине, но сети взаимодействующих компонентов. Именно этот аспект игрового опыта представляет особый интерес для изучения коммуникационных возможностей видеоигр.

---

[621] См. например: Dovey J., Kennedy H. W. Game Cultures: Computer Games as New Media. New York, NY: Open University Press, 2006. Pp. 104–122. Giddings S., Kennedy H. W. Little Jesuses and Fack-Off Robots: On Cybernetics, Aesthetics and Not Being Very Good at Lego Star Wars // Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics, edited by Melanie Swalwell and Jason Wilson. Jefferson, NC: McFarland, 2008. P. 13–32. Jayemanne D. Performativity in Art, Literature, and Videogames. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2017. 344 p.

Коммуникация заключается в том, что игроки и видеоигры «формируют» друг друга через взаимную энактивацию и каждый из них не смог бы этого делать без активности другого. И человеческий, и нечеловеческий актанты принимают участие в этом качественно новом единстве. Внутри этого процесса идёт непрерывная борьба за то, какая сторона – человеческая или нечеловеческая - получит преимущество над другой; либо игрок/актор доминирует над игровым объектом и использует его по своему усмотрению, либо объект/игра навязывает определённые условия человеку и ограничивает его действия в игре.

Когда игрок искусен в выполнении игровых задач, мы можем сказать, что он находится в доминирующем положении. Но, когда уровень игры становится слишком сложным для преодоления, инициатива переходит к игровому объекту. Это своего рода «соперничество» становится наиболее заметным, когда игрок пытается нарушить программные правила самой игры, например, задействуя моддинг, взлом (хакинг) игрового кода или использует чит-коды, игровые сбои - гличи.

Таким образом, в происходящем в видеоиграх ни геймер, ни игра не имеют смысла без самой практики игрового процесса, как пространства осуществления их совместных интра-акций. Смыслы не передаются видеоигрой и не заключаются в самой игре, но формируются через игру в результате совместной деятельности человека, игровых аппаратов и программных объектов.

Пример тому - программый игровой сбой (глич) - игровое явление, которое позволяет наглядно проследить процесс создания новых игровых смыслов. Глич нередко является результатом неправильных внутриигровых действий игрока, но вместе с тем это и проявление автономии игрового объекта. Машина даёт сбой, но игрок хочет вернуть себе доминирующее положение, чтобы продолжить игру. Конечно, можно перезапустить игру и устранить гличи, но есть много примеров использования гличей в творческих работах поклонников видеоигр. Это своего рода попытка переопределить отношение к программной ошибке, апроприировав её и, тем самым, хотя бы частично обезвредить.

Другой вариант – использовать возможности, возникающие из-за игровых ошибок. Например, из-за сбоев в программном обеспечении игроки в «Pokémon Go» (2016) могли проще совладать с Поке-монстром, который в результате ошибки отображался на экране как две разные фигуры. Эта же ситуация позволила некоторым игрокам проявить фантазию и обмениваться изображениями и видео этого чудо-объекта - монстрообразного гибрида, многократно запечатлявшегося игроками на фото и видео с разных ракурсов.

Игровой сбой можно рассматривать как один из примеров материально-дискурсивных игровых практик, посредством которых создаются игровые смыслы.

Хотя игрок может использовать свою волю для изменения состояния игры, объект видеоигры также обладает своего рода «волей». Он может активно бросать игрокам вызов не только тем, что предоставляет труднодоступный уровень сложности, но и тем, что демонстрирует неожиданное поведение - например, сбой. Это реализация технологической материальности игры, пример того, как видеоигра ведёт себя как «Другой».

Но не менее существенным является и то, что в видеоигровых коммуникациях проявляет себя новая форма «субъектности» игрока, которая принадлежит не игроку и не машине, а сети компонентов. Игрок перестает обращать внимание как на процесс, так и на игровые образы и начинает инстинктивно взаимодействовать с игровым миром, как если бы интерфейс был продолжением его воплощения, протезом.

Исследователь видеоигр Дж. Жаник (J. Janik), используя идею Т. Кантора о театральном «биообъекте» и концепцию «интра-акций» К. Барад, называет это состояние видеоигровым «био-объектом»: «Биообъект не является ни объектом/игрой, ни актором/игроком. Он возникает из действий обоих и соединяет их при сохранении их различной материальности (как цифровой, так и физической) посредством перформативных, порождающих смысл процессов (или интра-акций). Для того, чтобы это произошло, человеческие и нечеловеческие

актанты должны оставаться связанными, но различными <…> «составляя био-объект, человеческое существо не выходит за пределы своего человеческого состояния, а игровой объект не перестаёт быть цифровым объектом».[622]

Таким образом, постгуманистическая коммуникация даёт возможность «почувствовать» голос игрового био-объекта, который иногда может быть скрыт за его антропоцентрическим дизайном. Анализ видеоигры помогает понять, как игровой объект и игрок не только влияют друг на друга, но и становятся партнерами в создании смыслов.

Понятие техно-био-объекта позволяет увидеть, что видеоигра и игрок всё ещё остаются самостоятельными сущностями с различными свойствами. Без этого различия не было бы никакого напряжения, которое порождало бы смысл игровой деятельности для геймеров.

Можно предположить, что в этом взаимодействии циркулирует непрерывный поток, в котором игрок является не только субъектом, но и активно влияет на другие объекты (включая игровые объекты и других игроков), создавая сеть постчеловеческих субъективностей.

Тогда разнообразные видеоигровые интра-акции можно рассматривать в качестве средства постчеловеческой коммуникации. И хотя такие игровые машинно-человеческие процессы - явления временные и нестабильные (отражаются в мыслях, впечатлениях, аффектах игроков), они воплощаются в форме игрового опыта с реальными результатами и последствиями.

Коммуникация в видеоиграх выстраивается через материально-дискурсивные практики и интра-акции, а её результат - постоянное обновление объектов и процессов ради реализации возможного, находящегося в потенции своего воплощения. Процессы выхода к возможному для геймеров и игровых объектов - значительная часть содержания видеоигровой коммуникации.

---

[622] Janik J. Game/r – Play/er – Bio-Object. Exploring posthuman values in video game research. Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conferenc , 2018. Pp 1-8. Режим эл. доступа: https://www.gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2018/Janik%20%20%202018%20-Gamer%20-%20Player%20-%20Bio-Object%20abstract.pdf [дата обращения: 06.08.2025].

Дифференциация возможного, проявляющаяся через игровую деятельность, может рассматриваться как ценность в дополнение к привычным для исследователей повествовательным, техническим, людологическим и семиотическим аспектам видеоигр.

Игровые смыслы и чувства формируются внутри процессуальных взаимодействий и интра-акций. Их источник - своего рода игровые протосубъективности, «техно-био-объекты». Они циркулируют в более широком срезе: не только в процессе видеоигровой деятельности, но и в Сетевых коммуникациях геймеров, взаимодействиях между игровой и прочими индустриями, и шире - в культуре в целом.

4.5. Нечеловеческие коммуникации: объектно-ориентированная онтология и спекулятивно-реалистические теории в арт-практиках современных художников

Исследование материальных объектов как активных участников взаимодействий и попытка отойти от антропоцентризма – важные черты Нового материализма. Отстаивая жизненность вещей, новые материалисты желают доказать, что вещи в мире существуют не только для человека. Объекты сами готовы проявлять свою «вещную силу» в реляционных взаимодействиях, а материя рождается в беспрестанных интра-активных артикуляциях, по мнению К. Барад.

Однако в такой формулировке заключается фундаментальная проблема виталистического Нового материализма: если нет ничего вне реляционных взаимодействий, тогда не может быть никакого избытка (смыслового или материального), ничего за пределами интра-активных отношений между объектами, ничего, кроме самих отношений и их ассамбляжей. Если нет никакого избытка за пределами ассамбляжа, тогда нет и возможности для появления чего-либо нового, нет места для неожиданности, изменения, эмерджентности. Всё, что

имеется, должно содержаться в самих ассамбляжах. Неоматериалистические теории не допускают, чтобы содержание взаимоотношений предшествовало самим отношениям и отрицают существование чего-либо сущего за пределами интра-акций. Как критически замечает философ Г. Харман, в Новом материализме нет никакой сущности, нет никакого объекта, «отличного от практик, которые регистрируют существование».[623]

Тем самым, обнаруживается «бедность» вещей, которые Новый материализм хотел бы видеть «бесконечно разнообразными».

Но, возможно, наибольшая уязвимость Нового материализма в том, что сам факт интра-акций не позволят отличить тривиальные ассамбляжи от значимых (для хода процессов интра-акций), оставляя лишь возможность довольствоваться, по словам Г. Хармана, «трущобами возможностей» («slum of possibilities»)[624]. Чтобы разрешить эту проблему, новые материалисты допускают наличие «третьей стороны» - человека. Несмотря на свои декларации бросить вызов человеческому господству, Новый материализм снова обнаруживает человека на вершине «естественного» порядка. Это признаёт и Джейн Беннет, когда она заявляет: «я не устраняю все различия между нами [объектами и людьми], а вместо этого исследую сходство между этими различиями, сходство, которое позволяет создавать сами сборки»[625]. Ей вторит Карен Барад, предполагая, что «мы должны пойти навстречу Вселенной, двигаться к тому, что может произойти, способами, которые соответствуют нашей роли в дифференциальном становлении мира»[626]. Вот почему «политическая цель витального материализма - это не совершенное равенство действующих лиц, а государство с большим количеством каналов коммуникации между членами».[627]

---

[623] Harman G. Immaterialism: Objects and Social Theory. Cambridge, UK: Polity Press, 2016. 140 p.
[624] DeLanda M, Harman G. The Rise of Realism. London, UK: John Wiley & Sons, 2017. 240 p.
[625] Bennett J. Vibrant matter: A political ecology of things. Durham (NC): Duke University Press, 2009. P. 104.
[626] Barad K. M. Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning. Durham, NC: Duke University Press, 2007. P. 353.
[627] Bennett J. Vibrant matter, p. 104.

Таким образом, Новому материализму в его виталистической версии так и не удаётся избавиться от человеческой исключительности. Виталистические новоматериальные коммуникационные практики продолжают действовать в пределах сферы «человеческого», лишь в некоторой степени освобождая сферу активности объектов и вещей, при этом продолжая контролировать их и пытаться познать их «суть» с позиции человека.

Альтернативный способ понимания объектов в рамках новоматериалистических теорий предлагается *спекулятивной реалистической* моделью *объектно-ориентированной онтологии* (ООО). Если в виталистическом Новом материализме предполагается, что материя находится в сети взаимосвязей или в состоянии отношений, то в ООО материя переосмысливается как объект, который существует сам по себе, в своей собственной форме бытия, вне каких-либо отношений с людьми.

Согласно спекулятивным реалистам, феноменология, структурализм, аналитическая философия и большинство последующих школ философии двадцатого века (Л. Витгенштейн, М. Хайдеггер, М. Фуко и др.) исходят из антиреалистического, кантианского утверждения о том, что существование феноменов зависит от человеческого разума - то, что философ К. Мейясу называет «корреляционизмом». [628]

Задача ООО – отойти от корреляционизма, поскольку любой объект имеет смысл сам по себе и не нуждается в человеческом означивании. Люди не обладают особым статусом по сравнению с другими объектами. Грэм Харман - основатель теории ООО, утверждает, что реальный объект всегда изъят из сферы человеческих чувств и отношений, поэтому человек никогда не может полностью охватить объект во всей его полноте, поскольку никакой объект не сводим как к своим компонентам, так и к своим эффектам. То есть, объекты любого рода

[628] Мейясу К. После конечности: Эссе о необходимости контингентности / пер. Л. Медведевой. Екатеринбург; Москва: Кабинетный ученый, 2015. 196 с.

действуют потому, что они существуют, а не существуют, поскольку реляционно действуют.

Более того, Харман признает реальность вещей, которые могут отсутствовать материально[629]. Для Хармана вещи не обязательно должны присутствовать материально, чтобы быть реальными. Харман также утверждает, что формы «организованы и структурированы», но «не поддаются непосредственному познанию», что является ключом к пониманию объектов[630], и «хотя люди представляют очевидный интерес, на самом деле мы довольно второстепенны (хотя и необычайно интересны) как своего рода сущности в космосе, населённом триллионами других сущностей». [631]

Коллега Хармана философ спекулятивный реалист К. Мейясу полагает, что объекты всегда сохраняют некоторую приватность. Отношение, которое мы имеем к объекту, не содержит в себе истины всего объекта. Объект богат миром — настолько богат, что предоставляет нам избыток того, что мы можем сказать и знать о нём. В этом смысле объект «ускользает» от абсолютного понимания/отношения. Это означает, что объект не может быть сведён к его внешнему виду, его внешний вид не является его сущностью. Задача философа-метафизика, по словам К. Мейясу, в том, чтобы «объяснить, почему вещи должны быть тем, что они суть, или почему вещи должны изменяться так, как они изменяются. Я же убежден, напротив, в том, что разум должен объяснить, почему вещи и почему само становление всегда могут стать тем, чем они не являются, и почему нет последней причины для этой игры». [632]

ООО установливает эквивалентность между различными видами объектов, а также между объектами и людьми. Отношения существуют не больше и не меньше, чем объекты, поскольку сами являются объектами.

---

[629] Harman G. Object-Oriented Ontology: A new theory of everything. London, UK: Pelican Books, 2018. 336 p.
[630] Harman G. Immaterialism. Cambridge, UK: Polity Press, 2016. 140 p.
[631] DeLanda M, Harman G. The Rise of Realism. London, UK: John Wiley & Sons, 2017. P. 2.
[632] Мейясу К. Время без становления // [пер. с англ. А. Писарева]. Доклад в Университете Мидлсекса, 2008. Реж. эл. доступа: https://gefter.ru/archive/7657 (дата обращения: 01.08.2025)

Рассмотрим «основные примеры коммуникационных стратегий в рамках ООО и спекулятивного реализма.

1. Коммуникации объектов в отсутствии человека («тайная жизнь вещей»)

ООО и спекулятивный реализм поддерживают идею о том, что центральное место человека должно быть исключено в пользу подхода, в котором все — люди, нечеловеческие биологические существа, неодушевлённые объекты, воображаемые концепции — существуют одинаково и равно. Фокусируясь на всём, что существует независимо от человеческого сознания и независимо от человеческого понимания, спекулятивный реализм являет собой любопытную попытку осуществить анти-критический демарш и прорваться к вещам-самим-по-себе и к комуникациям-самим-по-себе. То есть речь может идти о способах выстраивания общения вне практики общения.

Соответственно объектно-ориентированная «коммуникация» - это не то, что есть и должно «сообщать». Это то что есть, но для сообщения недоступно, поскольку мы никогда не можем понять коммуникацию, если она становится объектом, как и человека, если понимать его как объект.

Поэтому в контексте спекулятивного реализма акцент с процессов человеческой коммуникации, совместного конструирования смыслов переносится на неговорение, уклонение и ускользание от смысла, невозможность сообщения. Такую философию можно назвать философией нечеловеческого, цель которой является выход за пределы человеческого бытия и проникновение вглубь отношений между вещами-в-себе.

Главная цель объектно-ориентированной коммуникации – построение такого дискурса о реальности, который не исчерпывался бы содержанием самого дискурса.

Поскольку любое теоретизирование, любое говорение и общение так или иначе «загрязняет» реальность, тогда доступ к ней может быть представлен только в форме «недоступа». Удержание радикальной чуждости реальности при

сохранении возможности доступа к ней осуществляется непрямым образом, с помощью метафоры, уклонения, серий отступлений.

Художественное течение XX века - минимализм - отражает эти идеи тремя способами: используя специфику материалов, убирая авторский почерк и открывая «негативное» пространство вокруг объектов, чтобы включить человека-зрителя и скульптурный объект как равноправных действующих сторон.

В свою очередь деятели другого направления современного искусства - боди-арта - используют свои собственные тела в качестве объектов и своеобразного художественного материала.

Близкие коммуникационные стратегии можно встретить в инсталляционном искусстве. Так, монументальные зеркальные комнаты японской художницы Яеи Кусамы (Yayoi Kusama) постоянно деантропоморфизируют зрителей. Её известная инсталляция «Peep Show/Endless Love Show» (1966) воплотила интерес художницы к усеянным точками поверхностям, повторениям и иммерсивным средам. Закрытая комната, уставленная зеркалами и разноцветными лампочками, видна только через два маленьких окна — достаточно больших, чтобы заглянуть внутрь. Эффект представляет собой галлюцинаторное пространство, которое умножает собственный образ зрителя, превращая его в бесконечное дублирование. Зритель наблюдает, как пространство поглощает его. Когда зрители заглядывают внутрь, их встречает только их собственный бестелесный взгляд. Бесконечная глубина, создаваемая зеркальными отражениями, уводит точку фокусировки все дальше и дальше. Уничтожение субъекта здесь является условием самой возможности смотрения.

Произведения Кусамы превращают зрителя в объект, растворяют его в иммерсивной среде, разрушая монолитность и сингулярность субъекта и возвращая его в нелокализируемую зону множественности и сходства. Это делает её коммуникационные стратегии близкими к объектно-ориентированной онтологии.

Швейцарский саунд-арт художник Зимоюн (Zimoun) с помощью самых простых бытовых материалов и сложных технологий создаёт аудиовизуальные скульптурные инсталляции, которые функционируют самостоятельно, без какого-либо участия человека. Множество электрических моторчиков приводят в движение незамысловатые конструкции, которые складываются в выверенные сложные композиции. В тонком отношении инструментов и поверхностей создаётся своего рода гармония искусственного и органического, движение индустриальных ритмов и хаотических сил жизни без человека.

А «Telefunken» (2000) Карстена Николая (псевдоним Альва Ното) представляет собой материализацию цифровой информации через подключение девайсов. Это СД-проигрыватель с синтетическими звуками, подключённый к видеовходу телевизора, что вызывает монохромные блики на экране. Звук позволяет демонстрировать материальные процессы в механизме работы катодно-лучевой трубки ТВ и длящийся процесс соприсутствия девайсов, подключённых друг к другу.

Произведение Бенджамина Гроссера (Benjamin Grosser) «Computers Watching Movies» (2013) показывает как компьютерные системы «видят», когда они «смотрят» те же фильмы, что и люди, например, «Космическую одиссею 2001 года», «Начало», «Матрицу» и др. Инсталляция работает благодаря программному обеспечению, написанному самим художником. Программа анализирует видео и аудио и в реальном времени конвертирует «увиденное» и «услышанное» в разноцветные линии, прорисовываемые на экране. Зрители вовсе не нужны для работы этой инсталляции, но они могут при желании задаться вопросами: чем отличается компьютерное «видение» от человеческого, может ли машина видеть и слышать так, как видим и слышим мы?

2. Коммуникации через метафорическое «открытие» объекта

ООО заявляет, что объект изъят из отношений. Это означает, что сущее никогда не исчерпывается никакими своими отношениями. Концепция «изъятия»

(withdrawal) показывает как вещи соединяются, никогда не соприкасаясь. При этом каждое появление объекта не исчерпывает его потенциала или связей. Объект состоит из множества отношений, которые могут выступать в качестве свойств этого объекта.

Хотя человек не может получить прямой доступ к «вещи в себе», он всё же может узнать что-то о ней через косвенный доступ, который, по мнению Грэма Хармана, обеспечивается эстетикой, в частности метафорой. В метафоре мы занимаем место «объекта-в-себе» (который удаляется) и ощущаем «вкус» его реальности. Именно это пространство между объектами (а не контакт с объектами) даёт человеку некоторый доступ к «вещи-в-себе». Именно в этих промежутках объекты «говорят» с нами. Чтобы понять метафору, мы сами, как реальный объект, занимаем место отсутствующего объекта (т.е. объекта метафоры). Именно таким образом мы можем в определённой степени ощутить реальность объекта в метафоре и прийти к «знанию чего-то, не зная этого».[633]

Чтобы ощутить неощутимое «реальное» человек должен развивать способность переживать неопределённость, испытывать потенциал непредсказуемости, «прислушиваться» к объектам, когда они «разговаривают» друг с другом, в их молчаливом недвижении друг к другу.

Художественные работы Хаима Стейнбаха (Haim Steinbach) предлагают именно такой способ познания объектов. Стейнбах расставляет найденные бытовые предметы по полкам, и акцентируя внимание зрителя на этом «расположении», он поднимает вопросы о природе пространства между предметами, о возможности достижения косвенного доступа к «вещи-в-себе» через метафору, а не через содержание объекта.

В некотором смысле объект в искусстве Стейнбаха - это сломанный молоток в хайдеггеровском смысле: объект, который раскрывается как таковой только тогда, когда он не такой, каким мы его ожидаем видеть. Объект обнаруживает

[633] Harman G. Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything. New York: Penguin, 2018. P. 177.

себя как обладающий реальностью только за пределами нашего обычного понимания его.

3. Коммуникация как практическое вдействование в объект/с объектом (Я. Богост)

Медиатеоретик и объектно-ориентированный философ Я. Богост предлагает иной подход к пониманию технических и материальных характеристик объектов. Например, при обсуждении видеокомпьютерной системы Atari (VCS) Богост объясняет, что «запущенная программа Atari VCS включает в себя интерфейс между данными ПЗУ, состоянием процессора и графическо-звуковым интерфейсом в каждый момент каждой строки телевизионного дисплея»[634]. Для Богоста, чтобы действительно понимать объекты, человек должен непосредственно участвовать в их создании.

В книге «Чужая феноменология» Богост занимается разработкой концептуального аппарата, который бы позволил описать опыт, испытываемый вещами. Он вводит понятие «плотничество», то есть основанную на практике материалистическую форму философского исследования. Согласно Богосту, «плотничество подразумевает создание вещей, которое объясняется с позиции вещей»[635]. «Плотничество» выступает как посредник непознаваемого, предлагая «рендеринг, достаточно удовлетворительный, чтобы позволить оператору артефакта получить некоторое представление о чуждой вещи». [636]

В качестве коммуникативных примеров автор приводит работу с компьютерными программами и видеоиграми. Одним из примеров Богоста является программное обеспечение для визуализации того, как игровая консоль хранит и создаёт спрайты и палитры, используя ограничения доступной памяти. Богост обнаруживает связь между цифровым представлением изображения

[634] Bogost I. Alien phenomenology, or what it's like to be a thing. Minneapolis, MN; London: University of Minnesota Press, 2012. P. 102.
[635] Bogost I. Там же, p. 109.
[636] Bogost I. Там же, p. 100.

(таковым, какими компьютер и программное обеспечение могут их «видеть») и той версией изображения видеоигры, которую видят геймеры на экране.

Другой пример, программа Latour Litanizer - встраиваемый аддон, который запрашивает случайную статью из Википедии, извлекает название статьи, а затем представляет ряд этих случайно извлечённых названий в виде списка. Хотя инструментальная цель состоит в том, чтобы быстро создавать длинные предметные перечисления-литании, он также предоставляет своего рода портал во внутреннюю реальность содержимого Википедии: «С каждой новой литанией не только усиливается разнообразие и отстранённость бытия, но и сами эти качества приглашают к дальнейшему обсуждению рассматриваемого объекта в Википедии».[637]

4. Коммуникация как открытие человеком «объектов» в себе и себя как одного из объектов

Интересный вариант применения объектно-ориентированной онтологии (ООО) к современным вопросам коммуникации, принадлежит философу Тимоти Мортону.

Мортон в книге «Стать экологичным» (2019) предлагает кардинально пересмотреть отношение человека к окружающей среде. Мортон предлагает понимать природу не как объект человеческого внимания, но как бесконечную интеракцию живых и неживых существ, которая выстраивается по модели «сетки»[638]. Философа интересует мир теней и потаенных уголков мира, в которых вещи никогда не могут быть полностью выявлены лишь «светом мысли», мир, в котором, например, быть барсуком, пронюхивающим всё, что есть в его жизни - это такой же законный доступ, как и человеческие чувства и разум.

Мортон упрекает людей в том, что они сидят дома, разглядывают изображения природы в Интернете и критикуют проблемы экологии, вместо того,

[637] Bogost I. Alien phenomenology, or what it's like to be a thing. Minneapolis, MN; London: University of Minnesota Press, 2012. p. 96.
[638] Мортон Т. Стать экологичным. М.: Ад Маргинем Пресс, 2019. 240 с.

чтобы вдыхать аромат цветов и сажать растения. Мортон утверждает, что акты экологической сонастройки (ecological attunement) - это не политические жесты экоактивизма, а небольшие акты солидарности и родства с другими объектами внутри экосистемы. Экоактивистские призывы к сохранению природы лишь маскируют тот факт, что они в первую очередь направлены на поддержание «неолиберальной, капиталистической микроэкономической структуры. И это не очень хорошая новость для людей, кораллов, птиц киви или лишайников». [639]

Мортон призывает не стремиться проявлять показную заботу о природе, а устранить горы дискурсивных преград, которые человек установил по отношению к экосистемам и, тем самым, наносит ущерб собственному единству с симбиотическим «реальным». Вместо этого «смысл в том, чтобы спуститься “вниз” через эмпатическую часть капиталистической надстройки, чтобы найти что-то ещё более важное, чем сопереживание».[640]

Мортон отмечает, если человек состоит из всевозможных вещей, которые не являются в строгом смысле «им» (одежда, ДНК, мысли, молекулы кислорода, усвоенные идеи и т.д.), то очевидно, что собственно «человека» в человеке гораздо меньше, чем ему хотелось бы считать. Мортон пишет, если мы принимаем, что «нас» – в воплощённом гуманистическом смысле – гораздо меньше, чем нам хотелось бы верить, тогда мы внезапно открываем возможность увидеть мириады частей, составляющих «нас», фундаментально связанных с сущностями всего мироздания, что Мортон называет «симбиотической реальностью».[641]

Человек всегда был не просто единичным существом с кажущимся уникальным интеллектом, психикой или сознанием, он всегда был множеством. В этом смысле, как указывает Мортон, «антропоцентризм прямо противоречит

[639] Morton T. Humankind: Solidarity with nonhuman people. London, UK: Verso, 2017. P. 44.
[640] Morton T. Там же. P. 41.
[641] Morton T. Там же. P. 127.

интересам человечества»[642]. Он вытесняет нашу способность видеть себя нечеловеческим или представлять, как нечеловеческое видит себя в нас.

Человечность для Мортона - это «возврат к непоследовательности» и непредсказуемости (то есть к непредвиденным обстоятельствам). Люди и не люди существуют не для того, чтобы целенаправленно действовать или чтобы на них воздействовали. Симбиотическая реальность всегда раскачивается взад—вперед, как «скопление резонансов» - когда мы пытаемся точно определить её местоположение, она неожиданно появляется где-то в другом месте.

Мортон заканчивает своё исследование «Humankind» длинной главой, посвящённой обсуждению «доброты». В определении доброты как «признания не людей»[643], Мортон пестует чувство признательности, очарования и наслаждения по отношению к нечеловеческому. Похоже, что представление Мортона о доброте перекликается с идеей «хтулуцена» Донны Харауэй. Как пишет Харауэй, «Я считаю, что такое расширение и переформатирование смысла понятия «сородич» допускается тем фактом, что все земляне — сородичи в самом глубоком смысле слова». [644]

Для Харауэй это «симпоэзис» — совместное создание чего-либо, симбиоз коллективных усилий в общий проект. Оно может способствовать пересечению разных миров и видов, которые могут мирно со-существовать друг с другом. Харауэй называет такого вида отдельную сущность — «голобионтом», каждый из которых работает на общее дело, но является самостоятельным существом.

Доброта, по Мортону, относится к признанию того, что люди «пронизаны другими существами физически, эмпирически и во всём остальном»[645], что должно, по Мортону, вызывать в человеке переживание экзистенциальной радости, наслаждения от взаимоотношений с ними.

---

[642] Morton T. Там же. P. 162.
[643] Morton T. Там же. P. 140.
[644] Харауэй Донна. Оставаясь со смутой: Заводить сородичей в Хтулуцене / Д. Харауэй; пер. с англ. А. А. Писарева, Д. Я. Хамис и П. А. Хановой. Пермь: Гиле Пресс, 2020. С. 138.
[645] Morton T. Humankind: Solidarity with nonhuman people. London, UK: Verso, 2017. P. 144.

Инсталляция «Моясвязь» (Саша Спачал, Мириан Швагели, Анил Подгорник, 2013) с выставки «Новое состояние живого» (Пермь, 2019) демонстрируют точку зрения, в основе которой лежит взгляд на людей не как на пассивные и бесправные проводники человеческих смыслов, форм и дискурсов, но как на активных посредников. В «аппарате межвидовой связи» человек участвует в межвидовой коммуникации с грибницей: нужно забраться в капсулу, напоминающую камеру МРТ, со специальными датчиками. Эмоционально-физиологический контакт работает так: сигнал сердечного ритма проходит через грибницу и в обработанном виде возвращается человеку в виде звуков, вибраций и световых импульсов. Реакция на эту стимуляцию меняет сердечный ритм, начиная новый цикл.

А в проекте «The Romantic Disease: An Artistic Investigation of Tuberculosis» (2014), созданным Анной Думитриу (Anna Dumitriu) - британской художницей, увлекающейся микробиологией и новыми технологиями, главным героем является бактерия, вызывающая туберкулёз. Художница создала ряд текстильных изделий с использованием хромогенных питательных веществ, которые заставляют материал менять свой цвет под воздействием бактерий. Эта процедура приводит к тому, что ткани покрываются узорами и пятнами. Тут активность и трансформация невидимых, но опасных бактерий (как «гиперобъектов» по Мортону) влечёт не ужасы и человеческие страдания, но становится особой формой представления и создания визуальных эффектов, своего рода «коммуникацией» представленной для человеческого наслаждения и созерцания[646].

Интересный арт-проект предложил Энтони Гормли (Antony Gormley). Это «Clay and the Collective Body» (2009), созданный для финского арт-события IHME 2009, проходившего в Хельсинки, - проект, который может считаться своего рода демонстрацией симпоэзиса. В закрытом пространстве павильона художник

[646] Деникин А. А. Границы нечеловеческой коммуникации в современных арт-практиках // Артикульт. 2023. №4(52). С. 22-32.

разместил глиняный куб размером 4x4x4 метра и весом 160 тонн. Первые три дня в павильоне ничего не происходило, но в следующие десять дней каждый желающий мог взять кусок глины, и создать нечто своими руками, используя эту глину. Никаких условий не было, зрители могли создать что угодно и на любую тему, могли работать в одиночку или в группах. Следующим этапом произведения была демонстрация скульптур, созданных одним единым коллективным безымянным обществом. Безучастная демонстрация длилась ещё четыре дня. Таким образом, Гормли смог объединить совершенно разных, незнакомых друг с другом людей, разных национальностей, профессий, взглядов и возрастов, но которые оказались именно в этом месте для создания «красоты» общего проекта.

5. Коммуникации через становление объектом/«другим»

Одной из уязвимостей ООО и спекулятивного реализма является то, что большинство представителей этих направлений мысли придерживаются континентальной философии, мало интересуясь альтернативными позициями, например феминистской теорией, критическими расовыми исследованиями, квир-теорией или исследованиями коренных народов. Хотя эти направления современной философской мысли, так же как и ООО, занимаются исследованием вопросов объективации, прослеживая каково это, когда человека рассматривают как «объект» (желания, расовой дискриминации и пр.).

Выступая за синтез идей ООО и феминистической критики, философ Кэтрин Бехар предлагает провокативную стратегию: «Объектно-ориентированный феминизм (ООФ) выворачивает философию наизнанку, чтобы изучать объекты, будучи самим объектом».[647]

ООФ начинался как феминистская интервенция в философские дискурсы спекулятивного реализма (в частности, в объектно-ориентированную онтологию) и Нового материализма. ООФ стремится перевести их в более действенное политическое, телесное поле.

---

[647] Behar K. Introduction //Object-Oriented Feminisms. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016. P. 3.

Бехар приходит к выводу, что «объекты несут внутреннее сопротивление»[648], и поэтому при их анализе исследователям следует отойти от объектно-ориентированных терминов и представить их как «арену для самообладания и отношения». [649]

Чтобы понимать другие самости надо избавиться от отношения к миру с позиции эксплуатации, солидаризироваться с материей, надо принять точку зрения Другого, прожить в ней (то есть стать объектом).

В качестве примеров таких коммуникаций Кэтрин Бехар приводит работы художниц-феминисток Энни Спринкл, Орлан, Элеонор Энтин, Адриан Пайпер и ряд других.

Метод ООФ можно резюмировать так: мы не можем выпрыгнуть из конкретности того существования, которым наделены в гендерных, расовых и социальных форматах и не должны их игнорировать. Наше знание локально, и не следует претендовать на особую метапозицию знания. Но это и даёт нам жизненное и интеллектуальное разнообразие и возможность совершать конкретные художественные и политические действия. Та форма, в которой мы себя осуществляем, с её уязвимостью и некоторыми привилегиями, имеет значение, именно она даёт знания, союзы и может быть изменена к лучшему.

6. Коммуникации объектов в контексте дискурсивной политический критики.

Ещё один аспект критики объектно-ориентированной онтологии и Нового реализма предложен медиа-теоретиком Алексом Гэллоуэйем.

Гэллоуэй считает, что все эти теории воплощают логику современного капитализма[650]. Он «критикует объектно-ориентированные теории за то, что они отвергают политику в угоду упрощённой онтологии. Проблема объектно-ориентированного подхода заключается не только в том, что он избегает

[648] Behar K. Там же, p. 24.
[649] Behar K. Там же, p. 24.
[650] Galloway A. The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism //Critical Inquiry 39, no. 2 (Winter 2013): 347–66.

собственно политики, как предполагает Гэллоуэй, но и в игнорировании важных аспектов материальной реальности объектов и не отражает свою собственную историческую ситуацию.

Гэллоуэй развивает эту критику в статье, адресованной Г. Харману и написанной для блога о гуманитарных науках «An Und Für Sich». Здесь Гэллоуэй прямо говорит об антиполитической позиции объектно-ориентированного мышления в целом и Хармана в частности. Цитируя интервью с Харманом, Гэллоуэй стремится показать специфическое безразличие Хармана к политике, которое Гэллоуэй описывает как стандартную либерально-буржуазную позицию «руководителя доткомов, сторонника Теобамы, теофилософа, тех, кто в конечном счёте желает своего рода капитализма с дружелюбным лицом». [651]

Без внимания к политике материальные характеристики объектов легко растворяются в узко технократической и даже хипстерской экспертизе. Конечно, политика, не уделяющая внимания этим существенным деталям, сталкивается с аналогичными проблемами, как показывает анализ Гэллоуэя. Политическое и материальное необходимо рассматривать во взаимосвязи друг с другом, и это в значительной степени означает, что нельзя отвергать социальные и политические аспекты самого материала.

Таким образом, каковы бы не были реальные потенции объекта, необходимо понять и подвергнуть критике инфраструктурные факторы, которые помогают формировать объекты»[652]. Игнорирование этих взаимодействий и давлений приводит к неправильному пониманию фундаментальной природы этих объектов и их места в мире.

Хотя ООО стремится понять объект вне зависимости от человека, большая часть его имплицитного проекта заключается в переосмыслении деятельности человека, становясь ещё одним дискурсом, а значит зависит от исходного

[651] Galloway A. A response to Graham Harman's «Marginalia on Radical Thinking». 2012. https://itself.blog/2012/06/03/a-response-to-graham-harmans-marginalia-on-radical-thinking/ [дата обращения: 01.08.2025].
[652] Деникин А. А. Границы нечеловеческой коммуникации в современных арт-практиках // Артикульт. 2023. №4(52). С. 30-31.

человеческого не в меньшей мере, нежели остальные теории Нового материализма.

Итогом четвертой главы является признание основных положений Нового материализма важными для постчеловеческой коммуникации и постчеловеческой коммуникативистики: децентрирование людей, материя как находящаяся в постоянном движении, взаимосвязь возникающих вещей, реальностей, которые разыгрываются внутри человеко-объектных и человеко-машинных ассамбляжей.

Хотя дискурс «постчеловека» открывает тему неантропоцентрического, на самом деле постчеловеческое вовсе не порывает с человеческим. Я. Богост оценивает термин «постчеловек» как все еще человеческий, когда он утверждает, что «постчеловеческие подходы по-прежнему сохраняют человеческое в качестве основной действующей силы».[653]

Постгуманизм и его философские теории Нового материализма, ООО, спекулятивного реализма, феноменологии чужих и пр. - это не постчеловеческий в смысле не человеческий, а постгуманистический подход, сопротивляющийся последствиям и негативным воздействиям гуманистической традиции. Как объясняет Кэри Вулф, «постгуманизм в моём понимании вообще не является постгуманизмом — в смысле существования "после" того, как наше воплощение было превзойдено, — но является только постгуманистическим в том смысле, что он противостоит фантазии о развоплощении и автономии, унаследованные от самого гуманизма». [654].

Концепция «постчеловека» здесь отходит от понимания человеческого как естественного, вместо этого понимая человека как материал, конструкцию, средство. Постгуманизм указывает на новое понимание отношений между человеком и Другими, включая нечеловеческих других.

---

[653] Bogost I. Alien phenomenology, or what it's like to be a thing. Minneapolis, MN; London: University of Minnesota Press, 2012. P. 7.
[654] Wolfe C. What is Posthumanism? Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. P. xv.

Рассмотренные примеры позволяют сделать вывод: для того, чтобы получить доступ к сфере нечеловеческого, человеческому «я» не нужно исчезать, становиться нечеловеческим. Чтобы иметь возможность переживать работу био-объекта, необходимо использовать материальные и висцеральные возможности телесности человека — задействовать саму плоть, физику человеческого тела.

Именно это питает постгуманистические модели коммуникации и неоматериалистические коммуникационные практики современных художников, которые нацелены на постчеловеческое понимание «я». Такое постчеловеческое понимание означает, что «я» обладает воплощённой материальностью, которая находится в постоянном контакте и сотворчестве со своим окружением.

Театральное пространство является особенно подходящей сферой, с помощью которой можно проработать вопросы, касающиеся отношения человека к материальным объектам, потому что современный театр делает объект осязаемым и буквальным, непосредственно апеллируя к материальности присутствия зрителя, а не довольствуясь сферой интепретации и воображения. Ещё одним преимуществом театра является присущая ему сценическая атмосфера, создаваемая совместным присутствием человеческих и нечеловеческих объектов. Атмосфера привлекает внимание к материализации аффектов в реальном времени, в моментах совершения события. Современный театр умело использует нечеловеческих акторов в качестве материальных провокаторов аффективных постчеловеческих коммуникаций.

Взаимодействия между участниками в партиципаторных перформансах помогают выстраивать реляционные ситуации, материализуя фигуральное, делая ощущаемым потенциальное и процессы его перехода в актуальное. А интерактивные энвайронменты современных художников создают ситуации, когда коммуницируют отдельные человеческие органы и материалы человеческого тела, обеспечивая для человека возможность зарегистрировать и испытать эти процессы.

В видеоигровых коммуникациях формируется новая форма «субъектности» игрока, которая принадлежит не игроку и не машине, а сети компонентов - техно-био-объектам (игровые протосубъективности). Вместе с тем, исследование показало, что реализация биообъекта позволяет увидеть, что видеоигра и игрок остаются самостоятельными сущностями с различными свойствами. Именно условие одновременного соединения и разделённости позволяет усиливать игровые смыслы и чувства, формирующиеся внутри процессуальных взаимодействий и видеоигровых интра-акций.

Наконец, нечеловеческие коммуникации объектов обнаруживают свою связь с дискурсом, с политическими и культурными условиями, а значит коммуникации в рамках спекулятивного реализма и объектно-ориентированной онтологии не могут рассматриваться вне связи с человеческим, хотя и деконструированном до состояния абстрактной «нечеловеческой» мысли.

Задействуя различные способы трансформации человеческого во взаимовлиянии с материальным, постгуманистические коммуникационные модели описывают то, как конструируется «постчеловеческое» состояние и предъявляют каким оно могло бы быть.

ГЛАВА 5. « БОЛЕЕ-ЧЕМ-ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ» ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В КОНТЕКСТЕ ФИЛОСОФСКОЙ ТЕОРИИ АФФЕКТА И МАТЕРИАЛЬНОГО ЭКОКРИТИЦИЗМА

В пятой главе исследуются более-чем-человеческие коммуникации с опорой на теории аффекта и на различные версии энвайронментальных теорий экокритицизма и экофеминизма. Всех их объединяет выработка стратегий для устранения различий между человеком и природой. Коммуникационный потенциал аффекта рассматривается с использованием двух различных подходов: понимания аффекта как «элементарного психологического состояния» и как «интенсивной силы». Если для первой концепции аффект – это вполне человеческая форма взаимодействия, то вторая концептуализация распространяет аффект за пределы человеческого мира, то есть представляет аффект нечеловеческий. На примере видеоигровой рецепции показывается продуктивность объединения этих двух подходов, когда аффект, регистрируясь в теле, тем не менее, оставляет «недискурсивный остаток», позволяющий человеку выходить за рамки своей субъектности и создавать телесно-объектные ассамбляжи в процессах аффективных коммуникаций.

Применительно к арт-практикам аффект позволяет мыслить о коммуникации не в качествах информации и формы, а как о процессах протосубъективного взаимодействия (Ф. Гваттари), открытых интервалу изменений/изобретений, осуществляемых через материальные отношения.

Межвидовые экологические коммуникации организуют процессы «более-чем-человеческих» взаимодействий, направленные на равноправное соучастие не только людей, но и любых природных созданий, поскольку все агентивные сущности выразительны и обладают способностью общаться с другими сущностями и с их пространственным окружением. Все создания могут вступать в наполненные смыслом встречи, примеры которых представлены в пятой главе диссертационной работы.

5.1. Аффективные взаимодействия: передача чувственных событий против циркуляции нечеловеческих аффектов

В связи с поворотом к постгуманистическим эпистемологиям в центре внимания гуманитарной науки и, в частности, коммуникативистики оказываются некогнитивные, сложно контролируемые, интуитивные аспекты человеческой жизни, такие как аффекты, смутные ощущения, спонтанные движения, тактильные переживания, процессы приспособления и адаптации. Все они рассматриваются в рамках так называемого «аффективного поворота»[655], делающего человеческую телесность условием производства знаний.

Понятие «аффект» (*affectus, affectio*) встречается в широком спектре современных гуманитарных исследований: в философии, искусствоведении, антропологии, социологии и многих других. Само по себе оно весьма неоднозначно и непросто в понимании. В различных разделах теории аффекта, восходящих к работам Баруха Спинозы, Ч. Дарвина и З. Фрейда, аффект рассматривается как форма познания мира, набор телесно воплощённых практик и способ интуитивного «мышления».[656]

В современных научных работах выделяются три направления в исследовании аффекта: психологическое, философско-культурологическое и смешанное.

Первое направление исследования аффектов связано с психологией и неврологией и *представляет аффект как элементарное психологическое состояние* человека. В психологии термины аффект, чувство и эмоция часто используются взаимозаменяемо: иногда аффект используется как универсальный термин для обозначения различных эмоциональных состояний - чувств,

---

[655] The Affective Turn: Theorizing the Social. Eds. Patricia Ticineto Clough, Jean Halley. Durham, N.C.: Duke University Press, 2007. 328 p. Николаи Ф.В., Хазина А.В. История эмоций и «Аффективный поворот» //Диалог со временем. 2015. № 50. С. 97-115.

[656] Thrift N. Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect //Geografiska Annaler, 2004, 86B(1): 55–76.

настроений, эмоций и страстей[657], в других случаях аффект рассматривается как особое элементарное психологическое состояние, отличное от эмоций и чувств[658]. Теории первичных аффектов отражены в исследовательских работах Сильвана С. Томкинса[659], в теории базовых эмоций А. Дамасио[660], в исследованиях Е.Кософски Седжвик[661], Л. Картрайт[662] и Т. Бреннан.[663]

Такое понимание аффектов уходит своими корнями в раннезападную (греческую) философскую мысль, где аффективные состояния считались результатом одержимости духами, демонами или расположения Божественной воли. «Демонологическая» трактовка аффекта включает в себя практики «общения» с нечеловеческими сущностями с использованием молитв, призыва духов, заклинаний или магии. Уверенность в возможности гуманизировать аффективные силы (то есть регулировать человеческие психические состояния) отражается в попытках человека усиливать и контролировать аффекты с помощью разнообразных искусств (например, музыки, ораторского искусства, театра, поэзии и прочих). Аффект понимается как некоторая разновидность «опыта» (мистического или практического), которая может быть использована для формирования, перестройки или улучшения психических состояний людей и управления социумом.

Современный пример такого понимания аффектов - кибернетическая концепция философа Б. Стиглера, который, основываясь на концепции

---

[657]Tomkins S. S. Affect theory // P. Ekman, W. V. Friesen, & P. Ellsworth (Eds.), Emotion in the human face. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1982. Pp. 353–395. Altieri C. The particulars of rapture: An aesthetics of the affects. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2003. 299 p.

[658] Damasio A. Looking for Spinoza: Joy, sorrow, and the feeling brain. London: William Heinemann, 2003. 368 p. Damasio A. R. The feeling of what happens: Body and emotion in the making of consciousness. New York: Harcourt Brace & Company, 1999. 400 p. Damasio A. R. Self comes to mind: Constructing the conscious brain. New York: Random House, 2010. 367 p.

[659] Exploring Affect: The Selected Writings of Silvan S. Tomkins. Ed. E. Virginia Demos, Cambridge: Cambridge University Press, 1995. 516 p.

[660] Damasio A. R. Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain. New York: Avon Books, 2003. 352 p.

[661] Sedgwick Eve Kosofsky. Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity. Durham: Duke University Press, 2003. Sedgwick E.K., Frank A. Shame in the cybernetic fold: reading Silvan Tomkins. //Critical Inquiry 21(1), 1995: 496–522.

[662] Cartwright L. Moral spectatorship: Technologies of voice and affect in postwar representations of the child. Duke University Press, 2008. 304 p.

[663] Brennan T. The transmission of affect. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2004. 227 p.

«культурной индустрии» Т. Адорно и «генеалогии власти» М. Фуко, диагностировал, что население всё чаще управляется маркетинговыми и развлекательными технологиями, предназначенными для «захвата умов» населения. Стиглер называет экономические процессы, лежащие в основе экономики медиа-внимания, «психической силой», формой власти, которая реализуется посредством искусственного создания бесконечной цепочки завораживающих аффектов. Стиглер полагает, что «индустрии программирования» контролируют аффекты в промышленных маштабах и управляют населением. [664]

Теория аффекта в её понимании как «элементарного психологического состояния» обнаруживает свои возможности как теоретический инструмент для рассмотрения целого ряда современных коммуникативных практик как в сфере медиа, так и в области современного искусства. Некоторые исследователи полагают, что аффект и аффективные состояния могут быть материализованы, управляемы или опосредованы.

В исследованиях коммуникации и средств массовой информации работа с аффектом часто следует «психологической» трактовке аффекта Сильваном С. Томкинсом[665]. Теория Томкинса признаёт взаимозависимость аффекта и познания, что позволяет рассматривать аффект как разновидность «означающей» структуры.

Так, например, одна из последователей Томкинса культуролог И. К. Седжвик исследует аффективные механизмы возникновения человеческого стыда[666]. А ученик Томкинса психолог Пол Экман разработал систему «аффективных вычислений»[667], на основе которых с большой долей

---

[664] Stiegler B. Uncontrollable Societies of Disaffected Individuals: Disbelief and Discredit, Volume 2. Cambridge: Polity Press, 2012. 200 p.

[665] Tomkins S. S. Affect theory // P. Ekman, W. V. Friesen, P. Ellsworth (Eds.). Emotion in the human face. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1982. Pp. 353–395.

[666] Shame and its Sisters: A Silvan Tomkins Reader. Eds. Eve Kosofsky Sedgwick, Adam Frank. Durham, NC and London: Duke University Press, 1995. 280 p.

[667] Ekman P., Friesen W. V. The repertoire of nonverbal behavior: Categories, origins, usage, and coding //Semiotica, 1, 1969: 49–98. Ekman P. Basic Emotions. //T. Dalgleish and M. Power (Eds.). Handbook of Cognition and Emotion. Sussex, U.K.: John Wiley & Sons, 1999. Pp. 45–60.

достоверности обнаруживает ложь, фиксируя выражения лица и телесные проявления, что очень заинтересовало американские службы ЦРУ и ФБР.

Концепция аффекта как «элементарного состояния» повлияла на эмпирические исследования в таких областях, как риторика[668] и медиа-эффекты[669]. Психоаналитик Тереза Бреннан, опираясь на современную неврологию, продвигает идею «передачи аффекта» и «химического увлечения» (с участием феромонов), исследуя то, как аффекты передаются между человеческими телами в коллективах и в толпе. [670]

И действительно, если аффект - это способ движения чувств, направления действия и материальной трансформации, тогда через анализ аффекта следует рассматривать не передачу конкретной информации, но инициирование аффективных событий и эмоционального опыта, которое влечёт за собой перестройку отношений, материальных условий и возможностей контроля. Теория аффекта может помочь в изучении того, что можно было бы назвать формой «передачи событий».

«Передача событий» как аффективный опыт - это не то же самое, что медийная коммуникация, если рассматривать последнюю как способ передачи информационных сообщений. Аффективные медиа не заинтересованы в предоставлении достоверной информации аудитории своих зрителей. Опираясь на мощные средства цифровой обработки, монтажа, озвучивания и пр., современные СМИ модулируют события, создают эмоциональный ажиотаж вокруг них, вызывая в зрителях ощущение общественно значимого «факта» – того, который Б. Массуми описывает как «аффективный факт», который фактом не являясь, становится «фактом» эмпирическим.[671]

---

[668] Nabi R. L. The case for emphasizing discrete emotions in communication research. Communication Monographs, 77(2), 2010: 153–159.
[669] Bolls P. D. Understanding emotion from a superordinate dimensional perspective: A productive way forward for communication processes and effects studies. Communication Monographs, 77(2), 2010: 146–152.
[670] Brennan T. The transmission of affect. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2004. 227 p.
[671] Massumi B. The Future Birth of the Affective Fact. Conference Proceedings: Genealogies of Biopolitics, 2 //The Affect Theory Reader Edited by Melissa Gregg; Gregory J. Seigworth. Duke University Press, 2007. 416 p.

Аффекты не нацелены на размышление и дискурсивный обмен, но стимулируют процессы «спонтанного» изменения и физического реагирования, которые являются нелингвистическими, несимволическими, досубъективными и трансперсональными. Аффект порождает особый вид знания: чувственное, телесное знание, которое производит и усиливает желание. Производство желания и мобилизующая сила аффективной передачи всегда задействованы в стратегиях контроля, которые стремятся направить эту энергию на реализацию заранее определённых целей.

«Кажется, что мы не потребляем ничего, кроме аффектов», - отмечает американский философ Клэр Коулбрук[672]. Для неё средства массовой информации являются яркими примерами того, как «продаются сами аффекты». [673]

Для философа Стивена Шавиро медиа - это машины генерации аффекта и извлечения из этого выгоды[674]. Модуляция аффекта стала одним из ключевых средств распространения и удержания властных отношений в современных так называемых «обществах контроля»[675]. Средства массовой информации стремятся не просто показывать и рассказывать. Они претендуют на то, чтобы глубоко затронуть человеческие чувства, заставить зрителей не думать, но чувствовать.

Медиапрограммы, работающие с аффектами, рассматриваются как «блоки ощущений», которые, согласно Ж. Делёзу, состоят из аффектов и перцептов. Искусство и медиа создают аффекты и перцепты, которые не локализуются в каком-либо человеческом восприятии. Они обнаруживают и усиливают коллективные чувства посредством медиатехнологий.

Художник и философ Марк Хансен на конкретных примерах работ современных видеохудожников, таких как Б. Виола, М. Паррено и др., показывает,

---

[672] Colebrook C. Earth felt the wound: The affective divide. Journal for Politics, Gender and Culture, 8(1), 2007: 51.
[673] Colebrook C. Там же. P. 45.
[674] Shaviro S. Post-cinematic affect. Winchester: Zero Books, 2010. P.3.
[675] Делёз Ж. Post scriptum к обществам контроля //Жиль Делёз. Переговоры. Пер. с фр. В.Ю. Быстрова. СПб. “Наука”, 2004. 235 с.

как можно зарегистрировать и визуализировать на экране аффекты и те интенсивности, которые скорее ощущаются, чем видны.[676]

Управление аффектами и аффективными состояниями даёт возможность, по мнению Б. Массуми, «производить экономический эффект быстрее и успешнее, чем любая экономика, и это означает, что аффект сам по себе является реальным условием, неотъемлемой переменной позднекапиталистической системы, такой же инфраструктурой как фабрика»[677]. В то время как процессы циркуляции аффектов могут казаться малозаметными и несущественными, результаты таких аффективных обменов вполне материальны и влияют на реальные социальные процессы. Аффект обладает потенциалом для создания ценности «вне посредничества смысла», как указывает П. Клаф. [678]

Примеры, в которых аффективный труд непосредственно капитализируется и является основным источником экономической ценности, рассматриваются в рамках таких медиадискурсов как «просьюмеризм»[679], «продьюседж»[680], «совместное творчество или совместное создание благ»[681], «игработа»[682], в рамках которых обсуждается размывание традиционных категорий производства и потребления, работы и досуга.

Исходя из вышесказанного можно сделать вывод, что в исследованиях медиа и коммуникации работа с аффектом, в его понимании как элементарного психологического состояния, заключается в следующем:

---

[676] Hansen M. New Philosophy for New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 362 p.
[677] Massumi B. The Autonomy of Affect // Cultural Critique. № 31. The Politics of Systems and Environments. Part II. 1995. P. 106.
[678] Clough P., J. Halley (ed.). Affective Turn: Theorizing the Social. Durham: Duke University Press, 2007. P. 62.
[679] Тоффлер Э. Третья волна. Пер. с англ. К. Ю. Бурмистрова и др. Москва : АСТ, 2009. 795 с. Ritzer G., Jurgenson N. Production, consumption, prosumption. The nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’. Journal of Consumer Culture 10(1), 2010: 13-36.
[680] Конева А.В. Культурные практики просьюмеризма //Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2021. № 1. С. 54-64. Bruns A. Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond. From Production to Produsage. New York: Peter Lang Publishing, 2008. 418 p.
[681] Волкова И.А., Кудрявенкова О.Л. Маркетинг совместного творчества //Экономика и управление: новые вызовы и перспективы. 2013. № 5. С. 133-135. Banks J., Deuze M. Co-creative labour. International Journal of Cultural Studies 12(5), 2009: 419-431.
[682] Киселева Л.С. Игработа как способ организации занятости в обществе будущего //Международный научно-исследовательский журнал. 2021. № 8-3 (110). С. 148-152. Beverungen A., Böhm S., Land C. Free labour, social media, management: Challenging Marxist organization studies. Organization Studies 36(4), 2015: 473-489.

1. Решается проблема регистрации и исследования аффектов в человеческих психологических состояниях и социальных взаимодействиях.

2. Исследуется, как современные медиа генерируют аффекты, и то, как извлечь из этого выгоду.

3. Выявляется, как средства массовой информации мобилизируют и монетизируют потенциал аффективных коммуникаций.

Однако понимание аффекта как «элементарного психологического состояния» не единственно возможное. Кибернетической и психологической моделям контроля и «передачи аффектов» противостоит иная точка зрения - *взгляд на аффект* как на *интенсивную силу*, которая берёт своё начало в философии и гуманитарных дисциплинах, в литературе, истории искусств, коммуникации и культурологии, а также культурной антропологии и географии.

Такое направление исследования аффектов интерпретирует их как события, которые превосходят человеческую волю и возможность их контроля, открывая тем самым сферу нечеловеческого.

Самыми известными сторонниками этой концепции являются философ Ж. Делёз и психоаналитик и философ Ф. Гваттари. По их мнению, аффект влечёт за собой изменение и «интенсивностную вариацию» (силу), которые возникают, когда тела сталкиваются или вступают в контакт. Аффекты, утверждают они, не являются ни чувствами, ни переживаниями (т.е. базовыми эмоциями), поскольку «они превосходят силы тех, кто через них проходит»[683]. Аффекты сигнализируют о способности тела влиять на другие тела и подвергаться влиянию других тел, переходить из одного состояния в другое в результате действия материальных сил.

Следуя Делёзу и Гваттари, философ Б. Массуми отождествляет аффект с «интенсивностью», которая, по его мнению, не является «семантически или семиотически упорядоченной», но которая «воплощена в чисто автономных

[683] Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / Пер. с фр. и послесл. С.Н. Зенкина. М.: Институт экспериментальной социологии; Спб.: Алетейя, 1998. С. 72.

реакциях, наиболее непосредственно проявляющихся на поверхности тела, на его границе с вещами». [684]

Массуми проводит различие между аффектом и эмоцией: аффект досубъективен, полисемичен и не заключён в чём-то конкретном; а эмоции зависят от обстоятельств, чаще осознаваемы и доступны осмыслению, их вызывает какой-то знакомый предмет/объект. «Эмоция — это субъективное содержание, социолингвистическая фиксация качества опыта. Эмоция является неполной интенсивностью, традиционным и всеобщим местом вхождения интенсивности в семантически и семиотически оформленные прогрессии, в нарративизированные цепи действие/реакция, в функцию и значение».[685]

Таким образом, аффекты — это не чувства, они выходят за пределы области чувств и сил тех, кто испытывает их. Аффект может переживаться, но не как ощущение или чувство. Этот более глубокий способ дорефлексивного «знания» влияет на то, как человек может действовать, работать, наблюдать или анализировать. Наиболее фундаментальное качество аффекта — то, что он предшествует этапу осознавания, т. е. является докогнитивным. Для Массуми аффект не сводится к лингвистическим, символическим или концептуальным значениям, но действует как интенсивность, проходящая через человеческие и нечеловеческие тела. Аффективность может принадлежать не только человеческим взаимодействиям, но животным, растениям и неодушевленным объектам, техническим или природным.

Б. Массуми трактует аффект как постоянное движение и изменение, как бессознательную и потаённую витальную силу, которая действует над сущим и определяет потенциально возможное для людей и событий. Человеческое тело является «каналом преобразования» («conversion channel»)[686] и может

---

[684] Massumi B. The Autonomy of Affect // Cultural Critique. № 31. The Politics of Systems and Environments. Part II. 1995. P. 95.
[685] Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press, 2002. P. 28.
[686] Massumi B. Там же, p. 75.

модулировать или усиливать интенсивность аффектов. Тело прерывает, индетерминирует движение «потока возможного» (А. Бергсон), захватывает и удерживает детали возможного, делая их привычными и понятными для человека. Сам же аффект действует не в конкретном теле, но циркулирует между телами, причём не обязательно человеческими телами.

Эти внутренние силы могут подтолкнуть человека к какому-то действию или движению. Однако аффекты в таком понимании никогда не поддаются контролю, даже когда люди и созданные человеком технологии пытаются их уловить и овладеть ими. Что-то всегда ускользает от таких попыток и продолжает проявлять собственную силу.

Хотя аффект, по мнению американского философа Эрин Мэннинг, не может быть отделён от тела, он никогда не проявляется лишь в индивидуальном теле. Мэннинг в качестве примера аффективных взаимодействий приводит аргентинское танго, иллюстрируя возникновение «тела без органов» через эмоциональное и энергетическое «прикосновение» тел. Танго, по её мнению, - это «движение, которое даёт возможность импровизировать наши встречи [с другими]»[687]. Танго иллюстрирует взаимосвязь тел. Выражая физическую телесную коммуникацию и необузданность желания, танго «это танец встречи и разъединения, вуайеристское объятие подавленной чувственности и сложная сеть (неоднозначно) понимаемых направлений».[688]

Такая концепция аффекта уходит от лингвистического наследия структурализма и постструктурализма, концентрируясь на рассмотрении нелингвистической, несимволической, досубъективной и трансперсональной сферы действия и становления.

Она близка «нерепрезентативной теории» британского учёного и географа Найджела Трифта. Аффект рассматривается Трифтом как особый «способ

---

[687] Manning E. Relationscapes: Movement, Art and Philosophy. University of Minnesota Press, 2007. P. 2.
[688] Manning E. Там же.

познания». По словам Трифта, «аффект понимается как форма мышления»[689]. Вопреки представлению о том, что мышление - это исключительно рациональная и когнитивная деятельность, аффект понимается как вид мышления, производимого телом и через тело.

Вместо того, чтобы отдавать предпочтение размышлению о смыслах, задачах и передаче информации, рассмотрение аффективных коммуникаций требует внимания к способам, которыми тела действуют в соответствии со своими материальными возможностями и предполагаемыми способностями влиять и испытывать влияние.

В понимании аффекта некоторые исследователи строго придерживаются траектории Спинозы-Делёза (Б. Массуми, Л. Берлант или К. Стюарт), другие - психоаналитического направления (С. Ахмед, Э. Гордан). Большинство же исследователей аффекта занимают промежуточную позицию.

Однако во всех указанных направлениях аффект рассматривается как альтернативная «форма мышления», основанная на чувствах и движениях. Все теоретические варианты осмысления аффекта выделяют систему производства чувственного знания. Они рассматривают взаимосвязь, обмен силами и их циркуляцию между телами, как место производства знаний, как особый вид познания мира, требующий обращения внимания на промежутки между действиями, на промежуточное в явлениях, на пространство между телами и их отношениями.

Таким образом, делёзо-гваттарианское понимание аффекта продуктивно для изучения коммуникации и медиа по двум причинам:

1. Оно расширяет сферу коммуникации за пределы смыслового содержания общения.

[689] Thrift N. Non-representational Theory: Space/Politics/Affect. London UK: Routledge, 2008. P.175.

2. Оно смещает акцент с репрезентации, позволяя через анализ аффективных состояний выявлять возможное - то, что должно произойти, новые возможности и открытия.

Поэтому при исследовании аффекта (аффективности) часто используются перформативные методы, чувствительные к динамике и процессам становления. Это позволяет учитывать актуальное и потенциальное как две сосуществующие модальности реальности и опыта. И главное, такое исследование может задействовать реальный опыт совместного становления с исследуемым объектом.

Эрин Мэннинг называет такую методологию термином «исследование-создание» (‘research-creation’). Для Мэннинг «признание множественности смысла - это исследование-создание в работе». [690]

Примером такого функционирования аффекта могут быть современные цифровые медиа-платформы, которые с одной стороны распространяют агрессивную риторику, но с другой, предлагают пользователям возможности отвечать на неё. Так, структуры платформы микроблогов Twitter особенно способствуют широкой циркуляции аффектов и эмоций. Любой зарегистрированный пользователь может подписываться на другого, создавая перекрёстные, обширные сети коммуникаций. С помощью сетей подписчиков и хэштегов, которые собирают и классифицируют твиты на одну и ту же тему, пользователи формируют (пусть даже ненадолго) коллективное «тело» со специфическими эмоциональными характеристиками.

Как показывает практика, такие группы пользователей играют важную роль, например, в организации протестов, предоставляя организаторам возможность мгновенно общаться с любым количеством подписчиков. Аффективные коммуникации играют центральную роль как в продвижении вирусных тенденций, так и в стимулировании самой мотивации пользователей к сетевому (и, возможно, реальному) соучастию. Когда тот или иной твит быстро повторяется и

[690] Manning E. The Minor Gesture. Duke UP, 2016. P. 27.

начинает набирать популярность, вирусным или заразительным является не само его содержание, но аффекты и эмоции, которые оно вызывает. Никто не делится твитом или постом, которые не заставляют ничего чувствовать. Именно аффекты и эмоции становятся содержанием сетевой коммуникации.

С другой стороны, в таком понимании аффект выходит за рамки предмета коммуникации. Аффективная методология стремится охватить весь энергетический динамизм, который окружает и перемещается между телами и материальными формами. Как утверждает исследователь Стефани Тригг, аффект активирует поток чувств, который не зависит от осознания или коммуникации. Вместо этого аффект относится к «телесно-воплощённому, чувственному аспекту умственной и эмоциональной активности», который может быть применён к «сети сил», включая влечения и мотивации, и указывать на «коллективное социальное чувство».[691]

Делёзианская версия понимания аффекта подвергается критике также за то, что она концентрирует внимание только на изучении позитивных взаимосвязей и реляционных способов взаимодействия, игнорируя ситуации сопротивления и противодействия[692]. Теория аффекта имеет тенденцию игнорировать данные постструктуральных и постколониальных исследований, которые акцентируют внимание на властных отношениях и угнетающих силах. [693]

Универсальность аффекта как доличностной или безличностной силы ведёт к стиранию субъектности, устранении необходимости в какой-то конкретной позиции и в формировании идентичности. Фактически концептуализация аффекта только с позиции внеличностных и внеисторических процессов, ставит под сомнение трансформативную специфику самого аффекта, которая зависит от времени, пространства и исторических реалий. Такое понимание аффекта не

[691] Trigg S. Affect theory //Early Modern Emotions. An Introduction. Edited BySusan Broomhall London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. P.49,50.
[692] Hemmings C. Invoking affect. Cultural theory and the ontological turn. Cultural Studies 19(5), 2005: 548-567.
[693] Leys R. The Turn to Affect: A Critique // Critical Inquiry 37, 2011: 434–472.

позволяет объяснить передачу исторического и генетического опыта от поколения к поколению.

Итак, с одной стороны, аффект используется для объяснения современных коллективных форм коммуникации и совместной творческой медиарецепции. С другой стороны, теория аффекта помещает человека в энергетические потоки, выходящие за границы человеческих возможностей, сознательного контроля и нацеленного действия, представляя аффективные силы как безличные и связывающие человека с окружающей средой.

Если для первой концепции аффект – это вполне человеческая форма взаимодействия, то вторая концептуализация распространяет аффект за пределы человеческого мира – то есть представляет аффект нечеловеческий.

Способы, с помощью которых аффект контролируется через телесные ощущения в первой концептуализации, кажутся более применимыми к содержательному коммуникативному опыту. Абстрактность и деперсонализированность второй концептуализации в большей степени отвечает задачам постчеловеческих коммуникаций в рамках постгуманизма.

Как будет показано далее, продуктивным представляется соединение этих двух подходов, когда аффект, регистрируясь в теле, тем не менее оставляет за собой «недискурсивный остаток», позволяющий человеку выходить за рамки своей субъектности и создавать телесно-объектные ассамбляжи в процессах аффективных коммуникаций». [694]

Примеры такой рецепции можно проиллюстрировать с помощью современных компьютерных и видеоигр.

[694] Деникин А. А. Аффективные коммуникации в современных медиаформатах (на примере видеоигр) // Вестник культуры и искусств. 2023. № 4 (76). С. 8–14.

5.2. Аффективные коммуникации в видеоиграх: действия между состоянием и интенсивностью

«Из существующих форматов цифровых медиа именно видеоигры (особенно многопользовательские видеоигры) - наиболее доступный пример массовых аффективных взаимодействий и телесно-соматических коммуникаций. Видеоигры - это наглядная иллюстрация процесса циркуляции аффектов, в которой не язык и не аудиовизуальные образы определяют содержание коммуникации, а «содержание» определяется движениями аффекта.

Видеоигровая рецепция контекстуализируются чётко заявленными целями, задачами, поводами и условиями, предлагаемыми игрой к выполнению. Аффективные интенсивности, которыми насыщен геймплей любой видеоигры, усиливают именно эмоциональные реакции, а затем физические реакции на каждый событийный повод в игре. Такие аффективные и эмоциональные взаимодействия с игрой и другими игроками во многом обеспечивают привлекательность видеоигр.

Когда геймер играет в видеоигры, делает он это, как правило, не ради того, чтобы получать новую информацию или интерпретировать художественные качества звукозрительных образов. Он ищет средства, с помощью которых может завершить достижение осознаваемой цели/целей (которые ставит перед ним игра), использует все возможности игрового пространства, чтобы определить наилучшую стратегию действия в игре. И в этом процессе решающим фактором являются взаимодействия с игровыми объектами, игровым оборудованием, самой игрой и другими игроками.

Осваивая правила, геймер настраивается на возможности самой видеоигры: игра обучает игрока, как взаимодействовать с персонажами, объектами, событиями с помощью доступного оборудования. После этого начального этапа обучения, после достаточного ознакомления с игрой и с её интерфейсом, игрок

концентрируется на выполнении игровых задач, а само оборудование и правила управления уходят на второй план, ниже уровня сознательного внимания.

Пользователи настраиваются на «игру напряжений» между правилами игры и случайными действиями других пользователей, игровыми событиями и случайными действиями программы. В видеоигровом геймплее игроки настраиваются на ситуации особым образом: они эмоционально улавливают «атмосферу» пространства, «считывая» общие настроения в той или иной ситуации. Игроки всегда привносят в игру набор уже пережитых настроений из своего предыдущего опыта, но, играя в игру, они дополняют его новым набором настроек, позволяющим реагировать на игровые события быстрее и успешнее.

В этом случае, аффект в видеоиграх не просто действует между телом и миром на бессознательном уровне (как это утверждают некоторые приверженцы теории аффекта как «интенсивной силы»), но своим действием создаёт в геймерах ассоциации от различных игровых ситуаций.

Таким образом, очевидно, что вырабатывающиеся «настройки» геймеров носят как соматический, так и аналитический характер. Например, способность точно попадать курсором в определённую точку на экране может быть признана соматической настройкой, поскольку приобретение навыка требует от пользователей как развития зрительно-моторной координации, так и скоординированности движения различных групп мышц рук при манипулировании джойстиком.

Когда же пользователь использует знания, полученные из прошлого опыта игры, чтобы решить переместить свой аватар в определённую часть игрового мира или нет, это можно определить как аналитическую настройку. Так, например, пользователи опираются на целый ряд как соматических, так и аналитических настроек, когда они перемещаются по многопользовательским картам в видеоигре «Call of Duty 4» (2007), пытаясь убить своих врагов, избегая при этом возможности самим быть убитыми.

Поэтому, настройки можно понимать как сложную совокупность телесных способностей и когнитивных процессов, которые совместно работают в видеоигровом геймплее.

На примере видеоигр становится очевидно, что аффект и мышление зависимы друг от друга. Процессы познания могут становиться контекстом для движения аффекта, а сами аффекты могут влиять на мышление и действие игрока. Аффекты материализуются через действия. Навык игры не механически закрепляется (заучивается) в мускульной памяти геймера, но активно формируется и переформируется в процессах «обретения значения».

Таким образом, взаимосвязь между аффектом, настройкой и познанием является основой для видеоигровой рецепции. Аффект, обеспечивает особый способ чувственного «мышления» и восприятия игровых тел, их отношений, их взаимозависимости и воздействия. Видеоигры организуют отношения тел в действии. Игрок дополняет своё тело игровым аватаром, игровыми объектами и контроллерами-расширениями, используемыми для игры. Играя, он стремится приспособить игру для своих целей, но и игра одновременно подспудно приспосабливает игрока для своего собственного функционирования.

Видеоигры позволяют игроку выходить за границы своего природного организма и даже стимулируют его к такого рода «более-чем-человеческой» перцепции. Благодаря «петлям обратной связи» между игроком в материальном мире и аватаром в виртуальном мире, игрок не столько вживается в роль аватара, сколько интегрирует функции и возможности аватара в собственное тело. Такой способ формулирования человеческого "я" как расширения сетей и связей, которые выходят за пределы поверхности человеческой кожи, позволяет определить постчеловеческое игровое тело как совокупность биокибернетических отношений.

Игрок в процессе игры становится ассамбляжем сил и аффектов. Видеоигры создают инвариант сборки игрока в конкретной ситуации, в конкретном пространстве, где игрок может наблюдать за тем, как он действует и реагирует на

события игры. Это частично органическое, частично неорганическое образование существует благодаря связям и процессам, которые осуществляются между частями, составляющими единство сборки. Сборка здесь - это множества, которые объединяются благодаря отношениям и процессам взаимодействия своих частей.

Благодаря видеоигровым сборкам человеческое тело не стоит над любым другим телом и игровым обьектом, но существует в отношениях и через отношения других тел, которые постоянно изменяют его самого. Комбинации тел обеспечивают доступ к промежуточному пространству межтелесной сборки. После завершения игры и выхода геймера из игрового пространства эта сборка распадается (ретерриториализуется в терминологии Ж.Делёза), оставляя человека с обычной, природно функционирующей перцепцией.

Однако, хотя тело и ретерриториализуется, оно никогда не возвращается в то же состояние, которым оно являлось до создания сборки. Сознание меняется, полученный опыт так или иначе изменяет игрока.

Видеоигры обеспечивают потенциал для открытия человеком в себе новых сил и новых вариантов себя посредством аффективных коммуникаций. Эти изменения сложно прогнозировать, поскольку будучи движимы аффектами, они всегда остаются избыточными и зависят от конкретной сборки, конкретного случая. Так, например, ставя игрока в ситуацию морального и этического выбора, игра только лишь выигрывает от того, что геймеры претворяют разные стратегии, иногда противоречивые и неожиданные даже для самих себя.

Эмпирическое и экспериментальное знание, которое усваивается во взаимодействии тела с видеоигровой средой, является мощным средством обучения. Видеоигровое аффективное действие - это новый выразительный язык, который стремится материализовать в опыте нечто, что не может быть выражено никаким другим способом. Эта постчеловеческая аффективная коммуникация в качестве своего «медиума» выбирает промежуточное состояние между материальной и виртуальной «реальностью», когда люди взаимодействуют с аффективными силами и поддаются влиянию аффективных сил.

Благодаря этому взаимодействию аффектированных объединяющихся тел геймера, игрового объекта, консоли, аватара и контроллера, человеку становится доступными как доопытное аффектированное переживание потенциального, так и ощущения от реализации и материализации его инвариантов в реальности». [695]

5.3. «Более-чем-человеческие» коммуникации в арт-проектах современных художников

Постгуманистическое переосмысление человека, неразрывно связанное с биологическими и технологическими процессами, предполагает, что любое взаимодействие – есть прежде всего «открытость» окружающей среде, соучастие в процессах её становления. Если традиционный гуманизм способствовал укреплению представлений о человеческой исключительности и суверенитете, благодаря которым любые взаимодействия с природной средой целью своей имели обслуживание человеческих интересов, то более-чем-человеческий поворот призван пересмотреть идею человеческого доминирования по отношению ко всем формам жизни.

Концепция *«более-чем-человеческого»* представляет субъекта, особенности которого конструируются в «сетях» отношений, как результат взаимодействия и взаимоотношений разнородных сил (деятельности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и пр.). Как в маштабах молекулярных процессов, так и в событиях природного мира любые объекты, предметы и события резонируют друг с другом и создают тонкие сети связей[696], «онтологию силовых отношений»[697], «вибрационные отношения».[698]

---

[695] Деникин А. А. Аффективные коммуникации в современных медиаформатах (на примере видеоигр) // Вестник культуры и искусств. 2023. № 4 (76). С. 7–16.
[696] Беннетт Дж. Пульсирующая материя: политическая экология вещей. Пер. с англ. А. А. Саркисьянца. Пермь: Гиле Пресс, 2018. 217 с.
[697] Woodward K, Lea J. Geographies of Affect // Smith Pain, Marston Jones III eds. The Sage Handbook of Social Geographies. SAGE Publications Ltd, London UK, 2010. Pp. 154-175.
[698] Goodman S. Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear. The MIT Press, London, UK, 2010. 296 p.

«Категория «более-чем-человеческого» связывается с энактивным, телесно-ориентированным, аффективным режимами взаимодействия между людьми и объектами окружающего мира. Коммуникация и художественная практика переосмысливаются как процессы «совместного-создания» с творческим становлением материи. Композиция и форма возникают через материальные отношения, а не навязываются извне»[699]. Как полагает философ Э. Мэннинг «более-чем-человеческое» - это «среда отношений, которая превосходит человеческое», в которой человек «экологичен, а не индивидуален».[700]

Мэннинг также утверждает, что более-чем-человеческая среда отношений - это не то, где существуют вещи и тела, но выразительное «резонансное поле», из которого возникают тела[701]. Более того, человек понимается не как «субъект» среди нечеловеческих «объектов», а как нестабильный и податливый «срез возможного», сонастраивающийся на изменения своего окружения.

Наиболее концентрированно более-чем-человеческое проявляет себя в современных художественных практиках, которые выходят за рамки репрезентации и стремятся передавать движения, посредством которых материя творчески выражает себя и открывается через материальные отношения. Здесь коммуникативные качества взаимодействия часто превосходят человеческие способности быть запечатлёнными или представленными в конкретном материале. Однако при соблюдении некоторых техник сонастройки зрители-участники могут переживать аффективные и эмоциональные влияния.

Более-чем-человеческие коммуникации - это «способ помыслить искусство не в качестве формы, но как процесс, открытый длящемуся интервалу обновления и изобретения, который раскрывается через материальные отношения материи-энергии, длительности, переходов и интуиции. Это экспериментальные, процессуальные и партиципаторные проекты — такие произведения, которые

---

[699] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 203-205.
[700] Manning E. Always more than one: individuation's dance. Durham: Duke University Press, 2013. P. 76.
[701] Manning E. Там же, p. 2.

образуют не продукты, но «творческие экологии». Такие художественные практики вовлекают в зону своего интереса аффективные, интенсивные и мутабильные свойства материи. Творчество и художественная практика переосмысливаются как процессы со-творчества с движениями становления материи, как создание нового, возникающее с помощью материальных отношений с миром и объектами в нём. Такие арт-практики открывают человеческому опыту пути к переживанию и представлению множественных беспрестанных выражений движения материи в окружающем нас мире. Они позволяют мыслить об искусстве не в терминах формы, а как о процессах, открытых длительному интервалу изменений/изобретений, который открывается через материальные отношения». [702]

Так, в видеофильмах и инсталляциях французского видеохудожника П.Хьюге самые разные элементы вступают в контакт друг с другом вне какой-либо отсылки к человеческому восприятию, ценностям, интересам и пр. Работы Хьюге – это пространства, открытые к становлению в интервале продолжительности. Любые изменения здесь – это непрерывный процесс дифференциации, в который вовлечены все материальные тела.

В масштабной инсталляции «After ALife Ahead» (2017) Пьер Хьюге создал на заброшенном ледовом катке открытую «экологию» материальных элементов в динамическом соотношении: земляной пол с цветущими водорослями в грязных лужах, улитка в стеклянном аквариуме, павлин и популяции пчёл, которые «населяли» пространство. Был задействован компьютеризированный механизм, поднимавший потолок здания. Инсталляция функционировала сама по себе, вне учёта зрительского пребывания в ней. Пространство изобиловало ритмами и интенсивностями, которые нельзя было полностью отследить. Хьюге создал условия для чувствительности зрителя к потенциалам, движениям и трансформациям материальных сил, сложным и непредписанным взаимодействиям между живыми организмами, сменой времени дня и ночи,

[702] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 209.

погодными условиями, работой алгоритмов, механических структур и неорганической материи.

Такие «арт-практики разрабатываются и реализуются для того, чтобы инициировать процессы совместной творческой самоорганизации, чтобы порождать множественные активности и быть проводниками для обмена аффективными состояниями. Создатели партиципаторных проектов провоцируют творческие столкновения разнородных сил, чтобы дать возможность возникнуть тому, что можно обозначить как более-чем-человеческое чувственное. Они сонастраивают пользователей-партиципантов на новые уровни восприятия — флюидного, находящегося в постоянном движении и изменении (аффективного поля отношений с «материей» возможного). Такие произведения представляют собой самоорганизующиеся «экологии», длящиеся процессы исследования и становления, участие в которых — это одновременно и восприятие, и действование, приводящее к проявлению новых состояний материи на пересечении возможного и реального». [703]

«Intimate Transactions» («Интимные транзакции», 2005) – это особый формат интерактивной инсталляции, созданной коллективом Transmute и художником Китом Армстронгом. Она позволяет двум людям, находящимся в двух разных локациях, взаимодействовать, используя свои тела как «контроллеры». Каждый участник общается и реагирует на другого с помощью образов, проецируемых на больших экранах и звуков, которые инициируются их движениями. Участники надевают носимое устройство, которое позволяет ощущать мягкие вибрации различной частоты и интенсивности. Каждый человек использует специально сконструированный интерфейс, называемый «Bodyshelf», к которому участники прислоняются спиной. Движение тел влияет на развивающийся мир, на цифровые изображения и многоканальный звук, позволяя телам участников переживать

[703] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 209-210.

движения и действия друг друга, несмотря на то, что они существенно разделены в пространстве и фактически не могут видеть и слышать друг друга.

Этот опыт позволяет участникам общаться друг с другом, используя свои чувства и телесно переживать отклик окружающего мира на их действия.

«Эти и ряд других экспериментальных проектов современных художников создают условия для проявления «более-чем-человеческого» чувственного благодаря обращению к аффективным состояниям и провоцированию в зрителях-партиципантах переживания индетерминации возможного (Бергсон) через актуализацию инвариантов его воплощений. Художники интенсифицируют чувствительность к переживанию потенциально совершающегося. Организуя комплексные и саморазвивающиеся системы взаимодействия между живыми организмами, природными событиями, механическими процессами, компьютерными алгоритмами и пр., они интересуются не конкретными результатами взаимодействия, но ситуациями перехода от одной стадии развития процессов к другой и возникающим в этот момент «более-чем-индивидуальным».[704]

Более-чем-человеческое в произведениях художников становится доступным восприятию благодаря включению зрителей-участников в реальные жизненные процессы и умению обращать внимание на присутствие и творческую активность окружающего мира.

5.4. Межвидовые экологические коммуникации в контексте экокритицизма и радикального экофеминизма

В последние годы боле-чем-человеческий поворот в гуманитарных науках, социальных науках и естественнонаучных исследованиях объединил целый ряд проблем, связанных с антропогенным изменением климата, с вопросами

[704] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 213.

устойчивости (сбалансированности) развития[705], минимизации ущерба окружающей среде, проблемами постгуманизма, материального экокритицизма, когнитивной нарратологии, Нового материализма.

Термин «*антропоцен*» был введён лауреатом Нобелевской премии по химии Паулем Крутценом, чтобы обозначить новый геологический период, следующий за концом голоцена, когда люди стали главной движущей силой, ответственной за изменения в планетной системе. Результат, однако, катастрофичен: нарушение углеродного цикла приводит к глобальному потеплению, приближая изменения, которые могут стать необратимыми. В этом контексте становится ясно, что «антропоцен» - противоречивое понятие.

Альтернативное движение - *материальный экокритицизм* - направлен на то, чтобы поместить человеческую деятельность в экологическое поле нечеловеческих сил и субстанций, которые пронизывают существование человеческих тел и окружающей среды. В этом сложном ландшафте человеческих и нечеловеческих «актантов» свобода воли и способность к действию присуща не только человеческим существам, но также принадлежит любым другим природным явлениям и сущностям.

Опираясь на теорию агентного реализма Карен Барад, материальный экокритицизм рассматривает все явления как «интра-акции» материальных и дискурсивных практик и агентств, которые возникают в «непрерывном становлении» мира. Исследователи Серенелла Иовино и Серпил Опперманн[706], утверждают, что материя «во всех её формах становится истоком повествования, говорящей материей, воплощающей свои собственные повествования в умах людей и в собственных структурах». По мнению Иовино, «каждое живое

[705] Kagan S. Art and Sustainability: Connecting Patterns for a Culture of Complexity. Bielefeld: Transcript Verlag, 2011. 514 p.
[706] Iovino S., Oppermann S. Material Ecocriticism: Materiality, Agency, and Models of Narrativity // Ecozon@ 3 (1), 2012: 83

существо рассказывает нам эволюционные истории сосуществования, взаимозависимости, вымирания и выживания».[707]

Материальный экокритицизм – это изучение того, как материальные формы (тела, вещи, элементы, токсичные вещества, химикаты, органическая и неорганическая материя, ландшафты и биологические сущности) взаимодействуют друг с другом и с людьми, создавая конфигурации значений и дискурсов, которые можно интерпретировать как истории. Речь идёт об описании и репрезентации нечеловеческой способности материи и природы действовать самостоятельно.

Ряд исследователей заявляют, что вся жизнь биосемиотична и включает «бесчисленные организмы, которые постоянно встраиваются и переделывают мир, в котором они обитают»[708]. Биосемиотика исследует биологические системы, вовлечённые в циркуляцию знаков и их «интерпретации»[709]. Человеческий язык, как утверждает исследователь Венди Уилер, «является лишь последней эволюционной частью обширной глобальной сети семиозиса, охватывающей все живые существа»[710]. Уилер утверждает, что «[все] живые организмы имеют своего рода коммуникационные системы» и, что «вся жизнь — от клетки до человека — характеризуется коммуникацией или семиозисом».[711]

Американский антрополог Эдуардо Кон пишет, что знаки существуют и вне связи с человеческим, и что «семиозис (создание и интерпретация знаков) насквозь пронизывает живой мир, и именно благодаря семиотичности, которая

---

[707] Iovino S., Oppermann S. Introduction: Stories Come to Matter // Material Ecocriticism, ed. by Serenella Iovino and Serpil Oppermann. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2014. P. 7.
[708] Maran T. On the Diversity of Environmental Signs: A Typological Approach //Biosemiotics. Springer Science+ Business Media B.V., part of Springer Nature 2017. P. 355-368.
[709] Wheeler W. The Biosemiotic Turn: Abduction; or, The Nature of Creative Reason in Nature and Culture //Ecocritical Theory: New European Approaches, edited by Axel Goodbody and Kate Rigby. University Press of Virginia, 2011. P. 271.
[710] Wheeler W. Natural Play, Natural Metaphor, and Natural Stories: Biosemiotic Realism //Material Ecocriticism, edited by Serenella Iovino and Serpil Oppermann. Indiana University Press, 2014. P. 71.
[711] Wheeler W. The Biosemiotic Turn: Abduction; or, The Nature of Creative Reason in Nature and Culture //Ecocritical Theory: New European Approaches, edited by Axel Goodbody and Kate Rigby. University Press of Virginia, 2011. P. 270.

объединяет всех живых существ, отношения между различными видами возможны и могут быть поняты с аналитической точки зрения».[712]

Учёных интересует как животные общаются друг с другом и с человеком, как животные воспринимают мир и как они организуют этот опыт и сообщают о нём. То, что многие животные действительно общаются — манипулируют символами, жестикулируют и даже демонстрируют чувство себя и других, подробно обсуждалось этологами, зоологами, ветеринарами, антропологами, психиатрами и биологами (например, Д. Абрам[713]; С. Дуокинс[714]; Д. Гриффин[715]; У. Мэйсон[716]; М. Мидгли[717]; Л. Роджерс и Г. Каплан[718]; Р. Шелдрэйк[719]; П. Шепард[720]; К. Зиммер[721] и др.). Более того, животные общаются такими способами, которые для большинства людей либо сложнодоступны, либо вовсе непонятны.

Опираясь на исследования в области восприятия растениями звука и электромагнитного излучения, Юлия Вергазова и Николай Ульянов создают серию аудиовизуальных работ для растительного кинотеатра под названием «Svan/Nectar» (2021). Источником для звука выступают грузинская микротональная музыка и сванские гимны. Семплы звуков пчел, опыляющих цветы, воспроизводятся вместе с алгоритмическим набором нот и аккордов из песен Элиа Лрде, Кристе Агсдга и Дале Коджас. Видеоряд сгенерирован нейронной сетью BigGAN на основе подклассов растений, опыляемых пчелами, а затем адаптирован к «зрению» растений при помощи метода машинного обучения

---

[712] Кон Э. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. С. 38.
[713] Abram D. The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More- Than-Human World. New York: Pantheon Books, 1996. 368 p.
[714] Dawkins S.M. Through Our Eyes Only? New York: Oxford UP, 1998. 202 p.
[715] Griffin Donald R. Animal Thinking. Cambridge: Harvard UP, 1984. 237 p. Animal Minds:Beyond Cognition to Consciousness. Chicago: U of Chicago Press, 2001. 376 p.
[716] Mason William A. Development of Communication between Young Rhesus Monkeys // *Science* 130 (1959): 712–713.
[717] Midgley M. Animals and Why They Matter. Athens, GA: Georgia UP, 1983. 160 p.
[718] Rogers Lesley J., Kaplan Gisela. Songs, Roars, and Rituals: Communication in Birds, Mammals, and Other Animals. Cambridge: Harvard UP, 2000. 207 p.
[719] Sheldrake R. Dogs That Know When Their Owners Are Coming Home. New York: Crown Publishing Group, 2011. 400 p.
[720] Shepard P. Thinking Animals: Animals and the Development of Human Intelligence. Athens: U of Georgia P, 1998.
[721] Zimmer C. The Surprising Science of Animal Friendships // Time, 20 Feb. 2012: 34–38.

и обработки видео контента, результаты работы которого напоминают по цвету спектр фитолампы. Опираясь на видеодокументации сцен опыления пчёлами растений, был алгоритмически составлен датасет и модель, которая пересчитала сгенерированное видео и максимально приблизила его, на взгляд художников, к варианту, подходящему для восприятия растениями.

«Моя связь» (2013) – инсталляция художников Саши Спачал, Мириан Швагели, Анил Подгорник (Словения). Это аппарат межвидовой связи, который позволяет человеку вступить в коммуникацию с представителем другого биологического вида на эмоционально-физиологическом уровне. Внутри экспозиционного стенда-капсулы у посетителя есть возможность установить контакт с иной, множественной формой жизни – грибницей. В «Моей связи» нервная система человека и мицелий гриба замыкаются друг на друга в кольцо биологической обратной связи. Прежде чем попасть в капсулу, зритель получает датчик сердечного ритма, наушники и вибрационные приводы, которые прикрепляются к разным частям его тела. Сердцебиение зрителя запускает работу системы. Сигнал движется по грибнице и обрабатывается ею в реальном времени. Обработанный сигнал передаётся обратно к телу человека в виде звуковых, световых и тактильных импульсов. Их воздействие на нервную систему вызывает у зрителя изменение сердечного ритма и запускает новый цикл; процесс может повторяться бесконечно. Так начинается симбиоз сигналов.

В эссе «Каково это – быть летучей мышью?» (1974) философ Томас Нагель отмечает, что инструменты естественных наук непригодны для обсуждения субъективных структур пережитого опыта. То есть, даже если данные естественных наук о поведенческих моделях животных основаны на данных эмпирического наблюдения, такие гипотезы порождают только абстракции и обобщения. Напротив, они мало что говорят нам о том, каково быть летучей мышью в теле летучей мыши, или с какими возможностями действия или горизонтами смысла связано это конкретное воплощение бытия летучей мышью .

Чтобы понимать другие самости, надо принять их точку зрения, прожить в ней. Такое взаимопроникновение стремится к устранению границ между биологическими видами. Попытки установить межвидовую коммуникацию приводят к формированию общего габитуса для людей и животных, который стирает различия природы и культуры.

Так, например, художник Энтони Холл (A.Hall) пытается дать зрителям возможность установить коммуникативную связь с рыбой Аптеронотус белокаймовый, более известный в аквариумистике как Чёрный нож, – очень необычная рыбка из семейства Аптеронотовых. Рыба обладает органом, излучающим слабый электрический заряд, служащим для поиска пищи, коммуникаций с другими представителями вида, ориентации в пространстве и отпугивания врагов. В проекте Э.Холла «ENKI» (2004-2012) рыбы содержатся в аквариуме, а участник-человек носит наушники и специальные очки-экраны (используемые для воздействия на глаза контролируемыми вспышками света). Электрический сигнал, посылаемый рыбой, воздействует на человека, вызывая релаксацию. В ответ система биоинтерфейса подает электрические импульсы, которое доступны для восприятия рыбой. Благодаря объединению человека и рыбы в биокоммуникационную сеть, можно достаточно наглядно понять, каково это - быть рыбой.

Вдохновлённый идеями, обсуждаемыми в эссе Нагеля о летучих мышах, художник Эдуардо Кац разработал проект под названием «Darker Than Night» (1999), целью которого было создание эмпатических отношений между людьми и летучими мышами. Работа проводилась в пещере в городе Роттердам, где обитало более трёхсот египетских фруктовых летучих мышей. В качестве сенсорного посредника между людьми и летучими мышами, Кац представил «бэтбота» - роботизированную летучую мышь, содержащую небольшой гидролокатор и частотный конвертер, способный преобразовывать эхолокационные сигналы летучей мыши в слышимые человеком звуки. С помощью гарнитуры виртуальной реальности зрители получали возможность просмотра диаграммы ультразвука.

Бэтбот функционировал как диалогический интерфейс, его присутствие сообщало мышам о существовании аудитории, а аудитория позволяла через робота «считывать» присутствие летучих мышей способами, которые точно отражали мир восприятия самих летучих мышей.

Схожий проект под названием «Bee Vision» продемонстрировал Эд Танненбаум (Ed Tannenbaum) в Нью-Йоркском ботаническом саду, позволив посетителям увидеть мир глазами пчёл.

Парас Каул (Paras Kaul) создала виртуальную инсталляцию «Mind Garden» (1997), которая помогала посетителям погрузиться в мир дельфинов. Посетители, снаряжённые индивидуальным дисплеем и наушниками с 3D-звуком, использовали детекторы мозговых волн для навигации по миру и визуализации мира дельфинов.

Ряд экофеминистских дискурсов рассматривает проблемы человеко-животных коммуникаций, признавая необходимость выработки «способов прислушивания к недоминирующим голосам и нечеловеческим агентам и их включения в производство смысла, политики и материальных условий».[722]

Американский семиотик и лингвист Томас Шебёк (Thomas Sebeok) популяризировал изучение «зоосемиотики» или «биосемиотики». Близкие по содержанию термины - «биориторика», «коммунобиология», «экосемиотика», «антропозоология», «телесная риторика» и пр. [723]

Коммуникативист Эмили Плек (E. Plec) вводит термин «межъестественная коммуникация» (Internatural Communication), обозначающий «нацеленный обмен энергией между людьми и другими животными»[724]. В рамках межъестественной коммуникации исследуется, как действия животных влияют на человека, культуру

[722] Rogers R. Overcoming the Objectifi cation of Nature in Constitutive Theories: Toward a Transhuman, Materialist Theory of Communication //Western Journal of Communication 62, 1998: 244–272. Ebscohost Communication and Mass Media Complete//Web. 4 Apr. 2010. P 268.
[723] Hafen S. Listening with the Third Eye: A Phenomenological Ethnography of Animal Communicators // Perspectives on Human-Animal Communication: An Introduction. // Perspectives on Human-Animal Communication: Internatural Communication. Edited by Emily Plec. London: Routledge, 2013. P. 185-207.
[724] Plec E. Perspectives on Human-Animal Communication: An Introduction. In Perspectives on Human-Animal Communication: Internatural Communication. Edited by Emily Plec. London: Routledge, 2013. P. 6.

и политику. Межъестественная коммуникация даёт возможность исследовать то, как жизнь животных взаимодействует с жизнью людей посредством риторики экологий, где энергия побуждает человека к действиям, которые реляционно связаны с действиями животных и природы в целом.

Такая более-чем-человеческая коммуникация предполагает сотрудничество человека и биологических организмов как равных актантов, своими действиями создающих свой мир.

Так, например, философ Винчиан Депре и эколог Мишель Мере подробно описывают, как пастухи обретают себя в «становлении со» своими овцами через «коммуникации доступные самим овцам». Как пишут Депре и Мерет: «Пастухи не становятся овцами, но они начали говорить с ними и для них - они становятся с ними, и тогда они образуют стадо». [725]

Депре и Мере понимают это «становление с» как практику совместного обучения со своими многовидовыми компаньонами. Пастухи «должны были научиться направлять [стадо], понимать другие способы жизни, учить своих овец, что съедобно, а что нет, и формировать стадо». Но и «овцам пришлось научиться сосуществовать с собаками и людьми, приобрести новые привычки в питании, новые способы жизни»[726]. Люди, овцы и собаки учатся друг у друга. Признание нелюдей в качестве равноправных партнёров, «способных оказывать» влияние на человека, позволяет перейти в коммуникациях с животными от привычной дрессуры и насилия к практикам совместного становления с другими нечеловеческими существами.

Так, например, Депре приводит интересный пример того, как человеческие и нечеловеческие тела взаимно настраивают друг друга, ссылаясь на случай с лошадью по имени Ганс. В начале двадцатого века Ганс стал известен своими уникальными способностями решать математические (и другие) задачи,

[725] Despret V., Michel M. Cosmoecological Sheep and the Arts of Living on a Damaged Planet //Environmental Humanities 8, no. 1, 2016: 31.
[726] Despret V., Meuret M. Там же, p. 30.

использовать алфавит, закодированный в постукиваниях копытом для ответов на устные и письменные вопросы. И деятели науки, и обычные зрители удивлялись и недоумевали как обычная лошадь может быть такой «умной».

Однако вскоре выяснилось, что Ганс на самом деле был не способен считать, выполнять арифметические действия или отвечать на вопросы. На самом деле, когда требовалось отвечать, Ганс обращал внимание на «язык» тел людей и считывал их невербальные сигналы, посредством которых понимал когда стучать, а когда не стучать копытом. Дрессировщики и зрители, сами того не понимая, давали Гансу правильные ответы с помощью своих неосознанных телесных невербальных знаков.

В. Депре объясняет «феномен Ганса», утверждая, что имела место бессознательная аффективная коммуникация между телами человека и лошади. Их тела «разговаривали и двигались против их воли», - предполагает Депре - «тела коммуницировали с лошадью, говоря ей, когда начинать, а когда остановиться [стучать копытом]».[727]

В этой ситуации Ганс был более опытным коммуникатором, чем люди, замечая невербальные знаки, действуя в соответствии с ними и получая за это награду. Общение животных с людьми требует переосмысления того, что считать коммуникацией, потому что человеческое понимание общения, часто оказывается несостоятельным в понимании коммуникативных навыков животных.

О важности внимания к поведению животного для успешной коммуникации пишет и Барбара Смэтс (B. Smuts). Проведя немало экспериментов с собаками, Смэтс описывает «телесно-воплощённую коммуникацию» как важнейшую часть «межвидового языка»[728]. Опыт практического исследования Смэтс «показывает, что собаки чаще «реагируют на язык человеческого тела и тон голоса». Смэтс утверждает, что в общении с собакой «значение взаимно конституируется,

[727] Despret V. The Body We Care For: Figures of Anthropo-zoo-genesis //Body and Society 10.2–3, 2004: 113.
[728] Smuts B. Embodied communication in non-human animals //Fogel, A., King, B. J. and Shanker, S. G. (eds) Human development in the twenty-first century: visionary ideas from systems scientists. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. Pp. 136–137.

буквально воплощается, когда поведение двух сторон объединяется, чтобы создать нечто новое (“целое”)».[729]

Д. Харауэй разрабатывает эпистемологические проблемы постгуманизма и возможности *межвидовой коммуникации*. Харауэй развивает свою концепцию «видов-компаньонов» частично на основе опыта взаимодействия со своей собственной собакой по кличке Кайен, которуя она ежедневно тренирует и возит на соревнования для собак. Харауэй утверждает, что во время соревновательного забега слова почти не используются для отдачи прямых команд собаке. Большая часть общения зависит от «взглядов, жестов и положений». Коммуникация функционирует как динамическая система во время такого типа воплощённой коммуникативной ситуации, и сигналы между коммуникаторами накладываются друг на друга, поскольку человек и собака постоянно пересматривают позицию друг друга, воспринимаемое намерение и вероятные последующие действия. Развитие этих отношений включает в себя сложные и динамичные взаимодействия, которые позволяют собаке и человеку в конечном итоге «обучать друг друга через акты коммуникации, которые [они] вряд ли полностью понимают».[730]

Основанный на выстраивании подобных взаимосвязей материальный экокритицизм настаивает на том, что все агентивные сущности выразительны и обладают способностью общаться с другими сущностями и с их пространственным окружением. Все создания могут вступать в наполненные смыслом встречи. Коммуникация в этом понимании указывает на то, что Донна Харауэй называет «становлением друг с другом». Как объясняет Харауэй, в терминах межвидовых отношений коммуникацию следует рассматривать как «материально-семиотическое средство установления отношений»[731]. Харауэй

[729] Smuts B. Там же, p. 137.
[730] Haraway D. The Companion Species Manifesto. Dogs, People, and Significant Otherness. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. P. 2.
[731] Haraway D. J. When Species Meet. University of Minnesota Press, 2008. P. 26.

утверждает, что «мы думаем, действуем, повествуем, усваиваем и приходим в этот мир и уходим из него через становление с другим». [732]

«Становление с» - это разыгрывание экологических коммуникаций, посредством которой все земные формы жизни и сама материя во всех её формах передают переплетённые истории множества субъектов, включая человека. Это средство общения для всех сущностей, позволяющее выразить их ощущение присутствия в мире.

По словам Дэвида Абрама, куда бы мы ни обратились, мы обнаруживаем «экспрессивную креативность», закодированную в каждой форме агентной материи, «выразительную, теллурическую силу», которая «неуклонно воплощает своё собственное активное творчество и чувствительность»[733]. Абрам использует слово «теллурический» для обозначения одушевлённой земли, которая, как он утверждает, выражает себя с помощью каждого существа, осуществляющего «эту выразительную магию по-своему». Абрам утверждает, что мы буквально окружены «сообществом выразительных присутствий», где все существа «обладают способностью сообщать что-то о себе другим существам». [734]

С точки зрения материальной экокритики, не только биологические организмы, но и все материальные формы демонстрируют знаки и рассказывают истории. Это вулканы, которые рассказывают истории о бурном прошлом земли, ледники, которые рассказывают трогательные истории об изменении экосистем и глобальном потеплении, окаменелости, которые рассказывают истории о вымерших существах, запечатлённых во времени, олицетворяющих биогеологическую эволюцию, и камни, которые «рассказывают истории о повсеместности жизни».[735]

---

[732] Haraway Donna J. Cosmopolitical Critters: Preface for Cosmopolitical Animals //Cosmopolitical Animals, eds. Kaori Nagai, Karen Jones, Donna Landry, Monica Mattfield, Caroline Roonet, Charlotte Sleigh. Palgrave Macmillan, 2015. P. vii.
[733] Abram D. Becoming Animal: An Earthly Cosmology. Vintage Books, 2010. P. 170-171.
[734] Abram D. Там же. P. 172-173.
[735] Cohen J. J. Stone: An Ecology of the Inhuman. University of Minnesota Press, 2015. P. 35.

Материальный экокритицизм предлагает человеку прислушаться к «историям», разворачивающимся во взаимосвязанных областях биологии, геологии, химии и человеческой культуры и пр. Материальный экокритицизм складывается на основе философии Нового материализма, принимая положение о том, что наша планета изобилует коммуникативными материальными формами, осуществляющими «динамическое выражение/артикуляцию мира в его интра-активном становлении». [736]

«Современные цифровые и локативные исследовательские и художественные проекты создают условия, чтобы настроить человеческую перцепцию на переживание «более-чем-человеческого» опыта: опыта дифференциации возможного, «многообразие способов, которым мир предлагает себя нам»[737]. Через техники сонастройки партиципанты организуют потоки материи-энергии, и каждое индивидуальное восприятие субъектом-актантом становится совместным более-чем-человеческим восприятием.

Более-чем-человеческое может интенсифицироваться с помощью художественных техник. Для своей реализации в опыте оно требует подпитки, импульса, управления. Художники ищут подходящие художественные приёмы для активации более-чем-человеческой чувствительности, создавая арт-проекты, которые открыты материальным процессам становления. Вместо того, чтобы исследовать образы, репрезентации, художественные техники или результаты взаимодействия пользователей с машинами, художники концентрируют внимание на исследовании самого события взаимодействия как объединения многих актантов. Искусство в меньшей степени интересуется опытом каждого участника-пользователя и вместо этого фокусируется на процессах столкновения, предшествующих любому сознательному опыту. Такие произведения не отражают реальность в эстетических формах, а вместо этого создают новые процессы, новые

[736] Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglements of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007. P. 392.
[737] Manning E., Massumi B. Thought in the Act Passages in the Ecology of Experience. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. p. vii.

места творчества (проявления случая), в которых коммуникация перформативно реализуется, прежде чем она будет понята и отрефлексирована самими участниками.

Материальные экологические коммуникации — это процессуальные практики, условия становления «более-чем-человеческой» творческой материи действия. Они предполагают свои специфические способы становления смысла и получения «более-чем-человеческого» опыта». [738]

Рассмотренные примеры аффективных и экокритических коммуникаций позволяют сделать **вывод пятой главы** о том, что аффект играет всё более заметную роль в современных человеко-машинных и природно-человеческих взаимодействиях.

Было показано, что действие аффекта можно использовать для объяснения современных коллективных форм коммуникации, природно-экологических взаимодействий и совместной творческой медиарецепции. Вместе с тем, теория аффекта помещает человека в энергетические потоки, выходящие за границы человеческих возможностей, сознательного контроля и нацеленного действия, что позволяет обсуждать новые формы более-чем-человеческой организации процессов обмена информацией. Такие взаимодействия позволяют человеку выходить за рамки своей субъектности и создавать телесно-объектные ассамбляжи, надсубъектные формы самоорганизации в процессах аффективных сонастроек.

Например, в сфере видеоигровой рецепции благодаря аффектированным совместным «телам» геймера, игрового объекта, консоли, аватара и устройства управления-контроллера, человеку становится доступными как доопытное аффектированное переживание потенциального, так и ощущения от реализации и материализации его инвариантов в реальности. В произведениях современных

[738] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие// Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 217-218.

художников более-чем-человеческое становится доступным чувственному восприятию благодаря включению зрителей-участников в реальные жизненные процессы и концентрации внимания на присутствии и творческой активности объектов окружающего мира.

А современные экологические и локативные художественные проекты создают условия, чтобы настроить человеческую перцепцию на переживание более-чем-человеческого опыта: опыта дифференциации возможного, через который мир предлагает себя восприятию и участию человека. Через техники сонастройки партиципанты организуют потоки материи-энергии, и каждое индивидуальное восприятие субъектом-актантом становится совместным «более-чем-человеческим» восприятием.

Составляя важную часть постчеловеческой коммуникативистики, аффективные «более-чем-человеческие» модели коммуникации предлагают новые возможности для человеческого общения, самореализации и успешного встраивания человеческих агентов в природно-материальные экосистемы-сборки ради взаимовыгодного сотрудничества, умножения разнообразия и совместного стабильного развития с природными и технологическими Другими.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование выявило широкий спектр аналитических оснований для понимания способов и моделей постчеловеческих коммуникаций, их функционирования, интерпретации, рассмотрения постгуманистических отношений между людьми, социальными конструкциями, технологиями и техническими парадигмами, которые они создают и на которые влияют. Этому способствовал выбор и применение философско-культурологического подхода в анализе коммуникационно-выразительных и дискурсивных элементов постчеловеческой коммуникативистики.

Специфика философско-культурологического подхода потребовала проведения междисциплинарного анализа постчеловеческих коммуникаций в качестве явления современной высокотехнологичной культуры, с обращением к философским, культурологическим, естественнонаучным, эстетическим и художественным установкам. Общим знаменателем для них является переосмысление классической европейской концепции гуманизма и принятие новых коммуникационных принципов на основе сплава постгуманистических и гуманистических идей.

В диссертации широкий круг творческих и медийных практик был систематизирован в рамках общей концепции «постчеловеческой коммуникации». Были выявлены методы её теоретического анализа, приведено описание генезиса, моделей и способов постчеловеческой коммуникации, рассматривались и анализировались многочисленные примеры подобного рода взаимодействий в медиапрактиках и технологическом искусстве.

Было показано, что феномен постчеловеческой коммуникации лежит в основе культурных практик трансгуманизма, постгуманизма, экоактивизма, обеспечивающих новое понимание коммуникации как взаимообусловленного действования гибридных, человеко-машинных и коллективных человеческих образований (ассамбляжей), способных представлять себя, выражать свою самость

и самообновляться, будучи результатом деятельности множества чувствующих, реагируюших и соучаствующих агентов.

Проблемное поле постчеловеческих коммуникаций было выявлено через анализ процессов дегуманизации, деантропизации, технологизации человеческой жизни, категорий действия, телесности, аффективности, соучастия с учётом таких феноменов как глобализация, антропоцен, медиатизация, цифровизация. Показано, что проблемное поле постчеловеческих коммуникаций включает в себя следующие области: теорию постчеловеческих коммуникаций, идеи постгуманистических философий (трансгуманизм, постгуманизм, спекулятивный реализм, Новый материализм, теории аффектов, экологические исследования, исследований животных, исследования искусственного интеллекта и др.); теорию постчеловеческой эпистемологии; концепции телесной сенситивистики; теорию аффектов и аффективных коммуникаций; теорию процессуальности информации и реляционный подход в отношении постчеловеческих коммуникаций.

В результате проведённого исследования было установлено, что при анализе постчеловеческих коммуникационных практик задачи исследования коммуникации смещаются с того, что она означает (показывает, представляет, пробуждает, символизирует), на то, что она делает, как влияет на коммуникантов и среду, в которой она осуществляется и развёртывается. Опыт соучастия в партиципаторных медиапрактиках рассматривался как опыт материальной трансформации окружающей действительности. Происходит переход от репрезентации к перформативности и физическому действованию, физической активности, актантности как основополагающим принципам постчеловеческой коммуникации. Это актуализирует «более-чем-человеческие» методы, техники «изобретения в действии». Такие методы позволяют по-разному включать, например, животных, биообъекты и технологические устройства в качестве агентов-провокаторов, делающих коммуникацию разнообразнее и продуктивнее.

Постчеловеческие коммуникации преодолевают эпистемологические ограничения гуманизма (человеческое господство над инаковостью, ценность

человеческой интенциональности, разделение на субъект и объект, природное и культурное, человеческое и нечеловеческое и пр.), демонстрируя взаимосвязанность, мультисенсорность, реляционность, перформативность, гибридность и взаимозависимость всего сущего как свои ключевые признаки.

Реляционность, как процесс выстраивания отношений, обеспечивает условия организации постчеловеческих коммуникаций, формируя новые материально-дискурсивные инварианты возможного, приводя к новым перспективам отношений, новым случаям, значениям, образам, новой информации.

Постчеловеческая коммуникация вовлекает нечеловеческую активность, физическое человеческое действие, материально-дискурсивное взаимодействие в коммуникационные практики. В постчеловеческой коммуникации минимальная реальная единица и содержание — это не слова, идея или концепция, а совокупность взаимовлияний и потенциальные фигуры состояний - фигуральности. Это всегда ассамбляжи, которые производят высказывания. Коммуникация в этом случае становится средством, организующим взаимосвязь переплетающихся полей и сил (в том числе нечеловеческих сил), способных развиваться непредсказуемым, разнородным образом.

Цель постчеловеческих коммуникаций видится в создании условий, чтобы проявилась нелинейная множественность возможного, чтобы фигуральное обрело перцептивные качества через процессы соучастия. Реляционное соучастие позволяет сделать ценностным не конкретное содержание арт-проекта (передаваемый смысл/образ), но множественность проявлений возможного, процессы его реконфигурирования через инициирование реляционных процессов.

Отсюда новые коммуникационные стратегии встраивания, сонастройки, соучастия, интерактивности, «становления-с», интерес к работе с потенциальным, виртуальным, фигуральным, попыткам испытать себя, открыть и реализовать свой потенциал как цель и задача коммуникации. Различие между символом или знаком и означаемым заменяется пониманием каждого фрагмента материи как

указателя на потенциальность, на потенциал и влияние. В вибрации неизвестного потенциала действия тел возникает нечеловеческий акт самовыражения через коммуникацию и реляционность.

В постчеловеческих коммуникациях человеческое тело представлено как протезная телесность, как интерфейс, открытый модификации, что актуализирует перформативность и физическое действование, физическую активность, актантность как важные условия постчеловеческой коммуникации.

В постчеловеческих арт-проектах и медиапрактиках изображаемые объекты, тексты или образы не представляют человеческое тело, но визуализируют активность тел, информируют человека о том, как он действует и как действуют другие люди/тела/объекты, что даёт возможность «вписать» тела в систему связей и отслеживать совместные изменения в становлении, переживать опыт вовлечения человека в процессы формирования реляционных связей как с другими людьми, так и с нечеловеческими объектами, сохраняя при этом за зрителем-участником достаточную долю автономии, чтобы он мог оставаться чувствующим, думающим и действующим.

Соматизация постчеловеческих коммуникативных практик проявляется в формировании и переформировании человеческих телесностей и фигуральностей телесно-воплощаемого действия, в процессах гибридизации человеческих тел с другими материальными объектами мира (технологиями, животными, растениями, природой). Мышление и действие тела не противопоставляются, но выражаются друг через друга: одновременное изобретение в процессе выполнения является способом познания и способом мышления.

Задачей исследования постчеловеческих коммуникационных практик становится то, что коммуникация делает, как влияет на коммуникантов и среду, в которой она осуществляется и развёртывается. Это позволяет рассматривать сам акт общения как проявление смысла через материальные отношения.

Постгуманистические коммуникационные практики задействуют материю как поток творческих становлений в рамках композиционных процессов и

материально-дискурсивного взаимодействия, где коммуникативный опыт - это опыт материальной трансформации окружающей действительности, изобретения новых потенциалов существования, а коммуникативные акты служат цели накопления энергии и циркуляции ритмов между телами и объектами.

Постчеловеческие коммуникации являются проводниками нерепрезентационных потоков энергий-аффектов, определяемых как доличностные, неорганические силы, интенсивность которых можно искусственно модулировать или усиливать с помощью медиапрактик, определяя способность человека действовать и быть объектом воздействия, побуждая его к движению, переживанию, к мысли, к расширению своих возможностей.

Идея «более-чем-человеческого» или сверхчеловеческого применительно к постчеловеческим коммуникациям, указывает на то, что постгуманистические арт-проекты и медиапрактики - это процессы выстраивания взаимоотношений с «более-чем-человеческим», усиливающие динамизм взаимовлияний, преобразующий многообразнее мира в отношениях. Постчеловеческие коммуникации позволяют человеку увидеть и прочувствовать мир, включающий деятельность множества биологических и небиологических Других, прийти к осознанию, что люди не уникальны или не исключительны, находясь в неразрывных взаимоотношениях со всем что вокруг них, и должны нести ответственность за свои действия в мире с Другими.

При этом постчеловеческие коммуникации могут быть организуемы и усилены с помощью арт-практик и медиапроектов, когда художники и дизайнеры создают интерфейсы взаимодействия, с помощью которых машинное, человеческое и природное работают совместно в создании «более-чем-человеческого», которое может интенсифицироваться с помощью художественных техник, требуя для своей реализации подпитки, импульса, управления.

Выявляемые в диссертации постгуманистические модели коммуникации (трансгуманистические, постчеловеческие, неоматериалистические, объектно-

ориентированные, более-чем-человеческие, экокритицистские) имеют специфические особенности и возможности: трансгуманистические коммуникации нацелены на расширение технологических и концептуальных границ в понимании человека; постчеловеческие коммуникации основываются на практиках телесного соучастия и реляционного вовлечения человека в становление машинно-биологических коммуникационных процессов; неоматериальные коммуникации заключаются в реализации нечеловеческих «творческих» процессов, сил, интенсивностей и включении человека как части этих процессов; объектно-ориентированные коммуникации предлагают модель, отражающую сущность машинного сознания; более-чем-человеческие коммуникации связываются с аффективным режимами взаимодействия между людьми и объектами окружающего мира; экологические и экокритические коммуникации подтверждают идею о неотделимости человека от всех органических и неорганических процессов в окружающей среде.

В результате проведённого исследования было установлено, что «постчеловек» - будь то генномодифицированный организм, или киборг, органично соединённый с интеллектуальными машинами, может рассматриваться как новая форма техно-биологического существования человечества, увеличивающая разнообразие возможностей межвидового взаимодействия и коммуникации, сохраняющая своё отношение к человеческому, но расширяющая то, что значит быть человеком.

Хотя идея «постчеловека» часто связывается с процессами дегуманизации жизни, отказа от человека как субъекта, идеей «смерти человека», реальный опыт постчеловеческих коммуникаций в ряде реализованных и реализующихся проектов показывает, что постгуманистические признаки (гибридность сознания, гендерная нейтральность, мутабильность и неизбежность постоянной модификации человеческого тела) - это в большей степени специфическая стратегия коммуникации, ситуативная установка, импровизационный жест, но никак не условие для существования человека в эпоху постгуманизма. Эти

признаки расширяют то, что значит быть человеком в эпоху глобализированной технокультуры, при этом сохраняя человеческое в человеке (и прежде всего чувственное, эмоциональное, разумное, то есть природное). Рассуждение о постчеловеческом как нечеловеческом или античеловеческом обнаруживает теоретическую несостоятельность и опровергнуто реальными коммуникативными практиками.

На основе проведённых исследований в диссертации было сформулировано новое направление в исследовании коммуникации - постчеловеческая коммуникативистика.

Постчеловеческая коммуникативистика была определена как направление гуманитарных исследований, раскрывающее место и роль постчеловеческих коммуникаций, их возможности, закономерности функционирования и развития. Расширяя концептосферу традиционной коммуникативистики постчеловеческая коммуникативистика ставит под сомнение принцип автономного субъекта, основанный на идее самоидентификации, идею отдельного интерсубъективного «жизненного мира», противостоит пониманию коммуникации как формы социального взаимодействия, передачи психологического или информационного содержания между индивидуами и идею языка как средства представления «содержания». Постчеловеческая коммуникативистика изучает процессы обмена нерепрезентативной информацией в сложных материально-дискурсивных процессах как в природных средах, в социальных структурах, так и в личном опыте человека (в медиапрактиках и в рецепции современных произведений художников).

Отбор ряда художественных и медийных практик в рамках постчеловеческой коммуникативистики, с привлечением положений постгуманистической философии, энактивизма, объектно-ориентированной онтологии, теории аффектов, кинетической и соматической эстетики, реляционной эстетики, эстетики перформативности и теории соучастия позволил критически проанализировать постчеловеческие коммуникационные практики в

области культуры, эстетики, теории искусства, выявил своеобразие, основные свойства и характеристики, отличительные особенности феномена постчеловеческой коммуникациии.

Исследование культурных, социальных последствий распространения практик постчеловеческой коммуникации позволило продемонстрировать её влияние на современную (в том числе российскую) культуру, на возможности человеко-машинных и био-экологических взаимодействий, показать области применения данного понятия, перспективы постчеловеческой коммуникации как формы организации знания, опыта, взаимодействия, мышления, а также как способа отношения к действительности, познавательного отношения в науке в целом.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Теоретические источники

1. Агамбен Дж. Homo sacer. Суверенная власть и голая жизнь. М.: Издательство «Европа», 2011. - 250 с.
2. Агамбен Дж. Открытое. М.: РГГУ, 2012. - 111 с.
3. Азимов А. Я. Робот / пер. с англ. Н.А. Сосновской, А.Д. Иорданского. М.: Эксмо, 2020. - 320 с.
4. Аристотель. «Никомахова этика» //Сочинения в четырёх томах. Академия Наук СССР Институт философии, под ред. А. И. Доватур, Ф. Х. Кессиди. Москва: Мысль, 1983. Т. 4.
5. Аристотель Поэтика. Риторика. Санкт-Петербург: «Азбука», 2000. - 320 с.
6. Барад К. Агентный реализм // Опыты нечеловеческого гостеприимства. М.: V-A-C press, 2018. - 336 с.
7. Баррат Дж. Последнее изобретение человечества: Искусственный интеллект и конец эры Homo sapiens / Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2015. - 304 с.
8. Барт Р. Третий смысл. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015. - 104 с.
9. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / прим. С.С. Аверинцева и С.Г. Бочарова. М.: Искусство, 1979. - 423 с.
10. Бейтсон Г. Экология разума. Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. М.: Смысл, 2000. - 476 с.
11. Бейтсон Г. Разум и природа: неизбежное единство. Пер. с англ. и предис. Д. Я. Федотова. Москва: URSS : Либроком, 2016. - 244 с.
12. Беннетт Дж. Пульсирующая материя: политическая экология вещей. Пер. с англ. А. А. Саркисьянца. Пермь: Гиле Пресс, 2018. - 217 с.
13. Бергсон А. Материя и память // Бергсон А. Собрание сочинений в 4 тт. т. 1. М.: Московский клуб, 1992.
14. Бергсон А. Творческая эволюция. М.: КАНОН-пресс —Кучково поле, 1998. - 382 с.
15. Бергсон А. Опыт о непосредственных данных сознания_Бергсон А. Собр. соч.: В 4т. Т. 1. М.: Московский клуб, 1992.
16. Богост И. Чужая феноменология, или Каково быть вещью? Пермь: Гиле Пресс, 2019. - 194 с.
17. Брайдотти Р. Постчеловек. Пер. с англ. Д.Хамис. М.: Институт Гайдара, 2021. - 408 с.
18. Вернадский В.И. Биосфера и ноосфера. М.: Наука, 1989. - 576 с.
19. Виндж В. Сингулярность [сборник] / Вернор Виндж; [пер. с англ. М. Левина, В. Гришечкина]. Москва: Издательство АСТ, 2019. - 224 с.
20. Выготский Л.С. История развития психических функций // Психология : сб. М., 2002. С. 512–755.
21. Гваттари Ф. Язык, сознание и общество (О производстве субъективности) // Логос. Кн. 1. ЛГУ. 1991.
22. Гёббельс Х. Эстетика отсутствия: тексты о музыке и театре. Пер. с нем. Ольги Федяниной. Москва: Театр и его дневник, 2015. - 271с.
23. Гибсон Д.Д. Экологический подход к зрительному восприятию. Пер. с англ. Т. М. Сокольской; Общ. ред. и вступ. ст. А. Д. Логвиненко. Москва: Прогресс, 1988. - 461 с.
24. Гибсон У. Нейромант. Азбука, 2015. - 480 с.
25. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневдневного опыта. [Пер. с англ. Р. Е. Бумагина и др.]. М.: Ин-т социологии РАН: Ин-т Фонда "Обществ. мнение", 2003. - 750 с.
26. Де Кастру Э.В. Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии. М., Ад Маргинем, 2017. - 200 с.

27. Делёз Ж. Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения. СПб.: Machina, 2011. - 176 с.
28. Делёз Ж. Логика смысла: Пер. с фр.: Фуко М. М.: "Раритет", Екатеринбург: "Деловая книга", 1998. - 480 с.
29. Делёз Ж. Эмпиризм и субъективность: опыт о человеческой природе по Юму. Критическая философия Канта: учение о способностях. Бергсонизм. Спиноза: Пер. с франц. М.: ПЕР СЭ, 2001. - 480 с.
30. Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? Пер. с фр. и послесл. С. Зенкина. М.: Академический Проект, 2009. С. 187-230.
31. Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / Пер. с фр. и послесл. С.Н. Зенкина. М.: Институт экспериментальной социологии. СПб.: Алетейя, 1998. - 288 с.
32. Делёз Ж, Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. Пер. с франц. и послесл. Я.И. Свирского; науч.ред. В.Ю. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. - 895 с.
33. Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари; пер. с франц. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. - 672 с.
34. Делёз Ж. Кино [пер. с фр. Борис Скуратов]. Москва: Ад Маргинем Пресс, сор. 2016. - 559 с.
35. Делёз Ж. Различие и повторение. Санкт-Петербург: «Петрополис», 1998. - 384 с.
36. Делёз Ж. Post scriptum к обществам контроля //Жиль Делёз. Переговоры. Пер. с фр.
37. Деррида Ж. Хора // Деррида Ж. Эссе об имени. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. - 192 с.
38. Дескола Ф. По ту сторону природы и культуры. М.: Новое литературное обозрение, 2012. - 584 с.
39. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма. М.: Издательство Института Гайдара, 2019. - 808 с.
40. Йонас Г. Принцип ответственности. Опыт этики для технологической цивилизации. Серия: Мир и человек. М.: Айрис-пресс, 2004 г. - 480 с.
41. Келли Д. А. Теория личности : перевод с английского. Санкт-Петербург : Речь, 2000. - 249 с.
42. Кон Э. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. - 344 с.
43. Лакан Ж. Стадия зеркала как образующая функцию я, какой она открылась нам в психоаналитическом опыте. Пер. В. Мазина//Мазин В. Стадия зеркала Жака Лакана. СПб.: Алетейя, 2005. С. 53–72.
44. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Пер. с англ. А. Н. Баранова и А. В. Морозовой ; под ред. и с предисл. А. Н. Баранова. Москва: УРСС, 2004. - 252 с.
45. Латур Б. Нового Времени не было. Эссе по симметричной антропологии/ Пер. с фр. Д. Я. Калугина; Науч. ред. О.В. Хархордин. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2006. - 240 с.
46. Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. Пер. с англ. И. Полонской; под ред. С. Гавриленко. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. - 384 с.
47. Левинас Э. Избранное. Тотальность и бесконечное. М. – СПб.: Университетская книга, 2000. - 416 с.
48. Леман Х.-Т. Постдраматический театр. Перевод с нем. Н. Исаевой. М.: «ABCdesign», 2013. - 312 с.
49. Лиотар Ж. Ф. Ответ на вопрос: Что такое постмодерн? //Ad Marginem. Ежегодник #93. М., 1994. С. 303-323.

50. Луман Н. Общество как социальная система. Пер. с нем./ А. Антоновский. М: Издательство "Логос", 2004. - 232 с.
51. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. - 464 с.
52. Маклюэн М. Галактика Гутенберга : становление человека печатающего / пер. И. О. Тюриной. - Москва : Акад. Проект ; Фонд "Мир", 2005. - 495 с.
53. Манович Л. Язык новых медиа. Перевод Дианы Кульчицкой. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. - 399 с.
54. Массуми Б. Автономия аффекта// Философский журнал 2020. Т. 13. № 3. С. 110–133.
55. Мейясу К. После конечности: Эссе о необходимости контингентности / пер. Л. Медведевой. Екатеринбург; Москва: Кабинетный ученый, 2015. - 196 с.
56. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия /пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука, 1999. - 608 с.
57. Мерло-Понти М. Видимое и невидимое. Пер. с фр. О. Н. Шпарага. Мн.: Логвинов, 2006. - 400 с.
58. Мейясу К. Время без становления // [пер. с англ. А. Писарева]. Доклад в Университете Мидлсекса, 2008. Реж. эл. доступа: https://gefter.ru/archive/7657 (дата обращения: 29.08.2025)
59. Мортон Т. Гиперобъекты. Философия и экология после конца мира. Перев. с англ. В. И. Абраменко Пермь: Hyle Press, 2019. - 284 с.
60. Мортон Т. Стать экологичным. М.: Ад Маргинем Пресс, 2019. - 240 с.
61. Мосс М. Техники тела // Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. Москва, 1996. - 416 с.
62. Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М.: КДУ, 2011. - 416 с.
63. Нанси Ж.-Л. Бытие единичное множественное. Минск: И. Логвинов, 2004. - 272 с.
64. Нанси Ж-Л. Corpus. Сост., общ. ред. и вступ. статья Е. Петровской. Пер. с фр. Е. Петровской и Е. Гальцовой. М.: Ad Marginem, 1999. - 255 с.
65. Николелис М. Истинный творец всего. М. Издательство, АСТ, 2023. - 496 с.
66. Пиаже Ж. Избранные психологические труды / [пер. с фр.]. М. : Просвещение, 1969. - 659 с.
67. Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с при-родой: Пер. с англ./ Общ. ред. В. И. Аршинова, Ю. Л. Климонтовича и Ю. В. Сачкова. М.: Прогресс, 1986. - 432 с
68. Пригожин И., Стенгерс И. Время. Хаос. Квант. К решению парадокса времени. М.: Едиториал УРСС. 2003. - 240 с.
69. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии / Пер. с фр., предисл., примеч. В. И. Колядко. — М.: Республика, 2000. - 639 с.
70. Сачмен Л. Реконфигурация отношений человек-машина. М.: Элементарные формы, 2019г. - 488с.
71. Симондон Ж. О способе существования технических объектов / Пер. М. Куртова // Транслит. № 9. 2011. С. 94-105.
72. Симондон Ж. Суть техничности / Пер. Д. Скопина // Синий диван. № 18. 2013. С. 93-114.
73. Симондон Ж. Два урока о животном и человеке. М.: Grundrisse, 2016. – 140 с
74. Такер Ю., Гэллоуэй А. Р., Уорк М. Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. Пер. с англ. М.: AdMarginem; 2022. - 256 с.
75. Тоффлер Э. Третья волна. Пер. с англ. К. Ю. Бурмистрова и др. Москва:АСТ, 2009. – 795 с.

76. Феррандо Ф. Философский постгуманизм / пер. с англ. Д. Кралечкина; под науч. ред. А. Павлова; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2022. - 360 с.
77. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности / Пер. с нем. Н. Кандинской, под общ. ред. Д.В. Трубочкина. Москва: Международное театральное агентство «Play&Play». Издательство «Канон+», 2015. - 375 с.
78. Фрейд З. Я и Оно. Л.: Академия, 1924. - 62 с.
79. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб.: A-cad, 1994. - 405 с.
80. Фуко М. Использование удовольствий. История сексуальности. Том 2. СПб.: Академический проект, 2004.
81. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции / Ф. Фукуяма; Пер. с англ. М.Б. Левина. М.: ООО «Издательство АСТ»: ОАО «ЛЮКС», 2004. - 349 с.
82. Хабермас Ю. Будущее человеческой природы: На пути к либеральной евгенике? М.: Весь Мир, 2002. - 144 с.
83. Хабермас Ю.Теория коммуникативной деятельности. М.: Весь мир. –2022. – 577с. В 2-х томах.
84. Хайдеггер М. Бытие и время. Перев. В.В. Бибихина, М.: Ad Marginem 1997. - 503 с.
85. Хайдеггер М. Основные понятия метафизики. Мир — Конечность — Одиночество. Пер. с нем. В.В. Бибихина, А.В. Ахутина, А.П. Шурбелева. СПб.: Владимир Даль, 2013. - 590 с.
86. Хаксли О. О дивный новый мир. М.: АСТ, 2014. - 352 с.
87. Хаксли О. Возвращение в новых мир. М.: АСТ, 2018. - 189 с.
88. Харман Грэм. Спекулятивный реализм: введение. Пер.с англ. А.А. Писарев. Рипол Классик, 2019. - 496 с.
89. Харман Г. О замещающей причинности // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 75–90.
90. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х //Гендерная теория и искусство. Антология: 1970-2000. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2005. С. 322-377.
91. Харауэй Д. Оставаясь со смутой: Заводить сородичей в хтулуцене. Пер. с англ. А.Писарева, Д.Хамис и П.Хановой. Пермь: Гиле Пресс, 2020. - 340 с.
92. Харауэй Д. Тентакулярное мышление // Опыты нечеловеческого гостеприимства : антология / ред. М. Крамар, К. Саркисов. М. : V-A-C press, 2018. - 336 с.
93. Харауэй Д. (2022), Ситуативные знания: вопрос о науке в феминизме и преимущество частичной перспективы, *Логос*, т. 32, #1, с. 237-271.
94. Шеннон К.. Работы по теории информации и кибернетике (перевод В.Ф.Писаренко). М., ИЛ, 1963, с. 333-369.
95. Шеффер Ж.-М. Конец человеческой исключительности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. – 390 с.
96. Циолковский К.Э. Избранные труды. М.: Л., 1934. - 216 с
97. Чапек К. R.U.R. Средство Макропулоса. Война с саламандрами. Фантастические рассказы. Пер.: Аксель-Молочковский Ю. Н. Москва: Издательство "МИР", 1966. - 568 с.
98. Чижевский А.Л. Теория космических Эр. Грезы о земле и небе. - Тула: Приокское книжное издательство, 1986.
99. Barad K. Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning. Durham and London: Duke University Press, 2007. 544 p.
100. Barad K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter //Signs, Vol. 28, No. 3, Gender and Science: New Issues (Spring 2003), pp. 801-831.

101. Barad K. No small matter: Mushroom clouds, ecologies of nothingness, and strange topologies of spacetimemattering. Arts of living on a damaged planet: Ghosts and monsters of the Anthropocene, 2017.
102. Barad K. No Small Matter Mushroom Clouds, Ecologies of Nothingness, And Strange Topologies of Spacetimemattering. Multitudes, No 65(4), 2016: 64-74.
103. Barad K. Diffracting diffraction: Cutting together-apart //Parallax, 20(3), 2014: 168–187.
104. Baudrillard J. Ecstasy of Communication //The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture. Ed. H. Foster. Port Townsend: Bay Press, 1983. P. 126–133.
105. Baudrillard J. Screened Out. Liberation, May 6, 1996 // Screened Out. New York: Verso, 2002. 208 p.
106. Baudrillard J. Impossible Exchange. Trans. Chris Turner. London: Verso, 2001. 151 p.
107. Bauman Z. Postmodernity and Its Discontents. Cambridge: Polity Press, 1997. 232 p.
108. Bishop C. Antagonism and Relational Aesthetics//October 110, Autumn 2004. Pp. 51-79.
109. Bogost I. Alien phenomenology, or, What it's like to be a thing. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. 168 p.
110. Bogost I. The New Aesthetic Needs to Get Weirder// The Atlantic. Реж. эл доступа: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/04/the-new-aesthetic-needs-to-get-weirder/255838/ (дата обращения: 28.08.2025).
111. Bogost I. The Phenomenology of Videogames // Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008, ed. Stephan Günzel, Michael Liebe, and Dieter Mersch. Potsdam: Potsdam University Press 2008. Pp. 022-043.
112. Butler J. Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. Routledge: New York et al., 1999. 256 p.
113. Braidotti R. Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory. New York: Columbia University Press, 1994. 342 p.
114. Braidotti R. Metamorphosis: Towards A Materialist heory of Becoming. Cambridge: Polity Press, 2002. 317 p.
115. Braidotti R. Posthuman Knowledge. Cambridge, UK: Polity Press, 2019. 210 p.
116. Deleuze G., Parnet C. Dialogues. Trans. H Tomlinson, B Habberjam. London: The Athlone Press. 1987. 157 p.
117. Derrida J. On Touching – Jean-Luc Nancy. C. Irizarry (trans).Stanford University Press, 2005. 400 p.
118. Ferrando. F. Philosophical Posthumanism. Bloomsbury Publishing Plc., London, 2019. 276 p.
119. Ferrando F. Towards a Posthumanist Methodology. A Statement. In: Frame, Journal For Literary Studies, 2012. Vol. 25, No. 1, Narrating Posthumanism, Utrecht University, 9–18.
120. Ferrando F. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations //Existenz, The Karl Jaspers Society of North America, 2014. Vol. 8, No. 2, March 2014, 26–32.
121. Fukuyama F. Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution. London: Profile Books, 2002. 272 p.
122. Fukuyama F. Agency or Inevitability: Will Human Beings Control Their Technological Future? // Rosenthal, M. (ed.) The Posthuman Condition. Aarhus University Press: Aarhus, 2012. P. 157–69.
123. Graham E.L. Representations of the Post/human: Monsters, Aliens, and Others in Popular Culture. Manchester: Manchester University Press, 2002. 259 p.
124. Gregg M., Seigworth G. J. (Eds.). The affect theory reader. Durham, NC: Duke University Press, 2010. 416 p.
125. Griffin D. R. Animal Thinking. Cambridge: Harvard UP, 1984. 237 p.
126. Griffin D. R. Animal Minds: Beyond Cognition to Consciousness. Chicago: U of Chicago Press, 2001. 376 p.

127.Guattari F. The Three Ecologies. The Athlone Press, London and New Brunswick, 2000. 174 p.
128.Guattari F. Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm. Trans. P. Bains and J. Pefanis. Sydney: Power Publications, 1995. 135 p.
129.Guattari F. On Machines// A. Benjamin ed. Complexity: Journal of Philosophy and the Visual Arts #6, 1995. P. 8-12.
130.Hansen M. New Philosophy for New Media. Cambridge, MA: MIT Press., 2004. 362 p.
131.Hansen M.B.N. Embodying Technesis: Technology Beyond Writing, Studies in Literature and Science. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000. 338 p.
132.Hansen M. B. N. Cinema Beyond Cybernetics, or How to Frame the Digital Image// Configurations 10.1 (2002): 51–90.
133.Hansen M. B. N. The Time of Affect, Bearing Witness to Life," Critical Inquiry 30.3 (2004): 585–626.
134.Haraway D. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective //Feminist Studies, vol.14, no.3, 1988, p.575–99.
135.Haraway D. When Species Meet.University of Minnesota Press,Minneapolis,2008. 423 p.
136.Haraway D. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. Oxon: Routledge, 1991. 287 p.
137.Haraway D., Thyrza Goodeve. Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan_ Meets_OncoMouse. Feminism and Technoscience, New York: Psychology Press,1997. 361 p.
138.Haraway D. Staying With the Trouble. Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press, 2016. 312 p.
139.Haraway D. The Companion Species Manifesto. Dogs, People, and Significant Otherness. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. 112 p.
140.Haraway D. Cosmopolitical Critters: Preface for Cosmopolitical Animals //Cosmopolitical Animals, eds. Kaori Nagai, Karen Jones, Donna Landry, Monica Mattfield, Caroline Roonet, Charlotte Sleigh. Palgrave Macmillan, 2015. P. vii–xiv.
141.Harman G. Tool-being: Heidegger and the metaphyics of objects. Chicago, IL: Open Court, 2002. 331 p.
142.Harman G. The quadruple object. Winchester, England: Zero Books, 2011. 157 p.
143.Harman G. Immaterialism: Objects and Social Theory. Cambridge, UK: Polity Press, 2016. 140 p.
144.Harman G. Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything. New York: Penguin, 2018. 336 p.
145.Hayles N.K. Unfinished Work: From Cyborg to Cognisphere. Theory, Culture & Society 23(7-8), 2006: 159- 166.
146.Hayles N. Katherine. How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. University of Chicago Press: Chicago, 1999. 364 p.
147.Hayles N.K.Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious.Chicago: The University of Chicago Press, 2017. 272 p.
148.Hayles N. Katherine. Intermediation: The Pursuit of a Vision//New Literary History. Vol. 38, No. 1, What Is Literature Now? The Johns Hopkins University Press, 2007. Pp. 99-125.
149.Kellner D. Media Culture. Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern. London and New York: Routledge, 1995. 726 p.
150.Lakoff G., Johnson M. Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought. N. Y., 1999. 624 p.
151. Laughlin C. D. The Cyborg, the Ideology Chip and the Guru Programme: The Implications of Cyborg Technologies for the Development of Human Consciousness // Foresight. 2 (2000). 291-312.

152.Laughlin C. D. The Evolution of Cyborg Consciousness// Anthropology of Consciousness 8 (1997). 44-159. Rothenberg David. Hand's End: Technology and the Limits of Nature. Berkeley, CA: University of California Press, 1993.
153.Law John. After Method: Mess in Social Science Research. London ; New York : Routledge, 2004. 188 p.
154.Lyotard J.F. Can Thought go on without a Body? //The Inhuman. Stanford.CA: Stanford University Press, 1988. Pp. 8–24.
155.Lyotard J.F. Discourse, Figure. Trans. Antony Hudek and Mary Lydon, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. 516 p.
156.Manning E. Always more than one: individuation's dance. Durham: Duke University Press, 2013. 328 p.
157.Manning E. The Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty. Minneapolis: U of Minnesota P, 2007. 195 p.
158.Manning E. Weather Patterns, or How Minor Gestures Entertain the Environment//Complex Ubiquity Effects: Individuating, Situating, Eventualizing. Ed. Jay David Bolter, Ulrick Ekman, Lily Diaz, Morten Sondergaard, Maria Engberg. New York: Routledge, 2016.
159.Manning E. Relationscapes: Movement, Art and Philosophy. University of Minnesota Press, 2007. 268 p.
160.Manning E. The Minor Gesture. Durham: Duke University Press, 2016. 288 p.
161.Manning E., Massumi B. Thought in the Act Passages in the Ecology of Experience. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. 224 p.
162.Manning E., Massumi B. Propositions for an Expanded Gallery: Generating the Impossible. //Generating the Impossible 2011 Convergence, 2010.
163.Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press, 2002. 328 p.
164.Massumi B. The Thinking-Feeling of What Happens// Inflexions, vol.1, 2008. P. 1-40.
165.Massumi B. The autonomy of affect // Deleuze: a Critical Reader, ed. P. Patton, Blackwell, Oxford, 1996. Pp. 217-239.
166.Massumi B. The power at the end of the economy. Durham, NC: Duke University Press, 2015. 144 p.
167.Massumi B. (Ed.). A shock to thought: Expression after Deleuze and Guattari. New York, NY: Routledge, 2002. 300 p.
168.Maturana H., Varela F. Autopoiesis and cognition.The realization of the living.Dordrecht: Reidel Publishing,1980. 146 p.
169.Nancy J.-L. Excription // The Birth to Presence. Werner Hamacher & David E. Wellbery ed. Stanford: Stanford University Press, 1993.
170.Sedgwick E.K., Frank A. Shame in the cybernetic fold: reading Silvan Tomkins. //Critical Inquiry 21(1), 1995: 496–522.
171.Sedgwick E. K. Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity. Durham: Duke University Press, 2003. 208 p.
172.Sedgwick E. K, Adam Frank (ed.). Shame and its Sisters: A Silvan Tomkins Reader. Durham, NC and London: Duke University Press, 1995. 280 p.
173.Simondon G. Communication et information: Cours et conférences. Editions de la Transparence, 2010. 411 p.
174.Simondon G. Du mode d'existence des objets techniques. Paris, 1989. 335 p.
175.Simondon Gilbert. The Position of the Problem of Ontogenesis //Parrhesia, vol. 7, 2009. P. 4-16.
176.Simondon G. L'individuation a` la lumie`re des notions de formes et d'information. Paris: Millon, 2005. 571 p.

177. Varela F. J., Thompson E. T., Rosch E. The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience. Cambridge, MA: The MIT Press, 1991. 328 p.
178. Varela F. Quatre phares pour l'avenir des sciences cognitives // Théorie- Littérature-Enseignement. 1999. No.17. P. 7 – 21.
179. Varela F. Der Kreative Zirkel. Skizzen zur Naturgeschichte der Rückbezüglichkeit // Die erfundene Wirklichkeit. Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben? München: Piper, 1998. Pp. 294–309.
180. Virilio P. L'Inertie Polaire. Paris: Christian Bourgois, 1990. 167 p.
181. Žižek S. Less Than Nothing: Hegel and the Shadow of Dialectical Materialism. London: Verso, 2012. 1056 p.

2. Эмпирические источники

Художественные выставочные проекты и арт-коллекции

1. Нам Джун Пайк. «Доброе утро, Мистер Оруэлл», 1984. Видеоинсталляция. 38 мин. Estate of Nam June Paik/Courtesy Electronic Arts Intermix (EAI) New York.
2. Линн Хершман Лисон. «Difference Engine 3», 1995. Компьютерная инсталляция. ZKM. Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany.
3. Акицугу Маэбаяши. «Sonic Interface», 1999. Инсталляция. Dutch Electronic Art Festival, 2000.
4. Акицугу Маэбаяши. «Audible Distance», 1997. Фестиваль CyberArts '98 в рамках ARS ELECTRONICA, Linz, Austria.
5. Markus Brandt. «Kybermax»,1997. Инсталляция. Ars Electronica Center. Linz, Austria.
6. Агнес Хегеду. «Between the Worlds», 1995. Интерактивная инсталляция /Выставка "CLIENT: Art and Exhibition Hall of the Federal Republic of Germany», 1995.
7. Ульрик Габриэль. «Terrain 02: Solar Robot Environment for Two Users», 1997. Роботизированная инсталляция. Коллекция NTT InterCommunication Center (ICC), Nishi Shinjuku, Tokyo, Japan.
8. Patricia Piccinini. «The Young Family», 2002. Silicone, fiberglass, leather, human hair, and plywood. 33 1/2 × 59 × 47 1/4 in | 85.1 × 149.9 × 120 cm. National Museum of Women in the Arts, Washington, USA.
9. Дэниел Ли. «Пастух I». Серия фотоколлажей «Harvest». Показана в галерее O.K. Harris Works of Art, New York, USA.
10. Дэниел Ли. «Манималы», 1993. Серия фотоколлажей. Показана в галерее O.K. Harris Works of Art, New York, USA.
11. Дэниел Ли. «Происхождение», 1999-2003. Серия фотоколлажей. Показана в галерее O.K. Harris Works of Art, New York, USA.
12. Луи Филипп Демерс (Louis Philippe Demers). «The Blind Robot», 2012. Телероботическая арт-инсталляция. 39 2/5 × 31 1/2 × 15 7/10 in | 100 × 80 × 40 cm. Laboratoria Art & Science Space, Москва, РФ.
13. Джордана Уолфсона (Jordan Wolfson). «Female Figure», 2014. Управляемая компьютером скульптура. The Brant Foundation Art Study Center, East Village, New York City, USA.
14. Текла Шипхорст (Thecla Schiphorst). «Bodymaps: Artifacts of Touch», 1996. Интерактивная инсталляция. Ars Electronica, Linz, Austria.
15. Мерс Каннингем (Merce Cunningham). «Loops», 2001-11. Арт-проект. Museum of Modern Art, New York, USA.
16. Сейко Миками (Seiko Mikami). «Informatics—Morphogenic Substance via Eye Tracking», 1996–2011. Интерактивная инсталляция. Выставка «Cycle: "Singular Electrics"» 18/03/1999 — 09/05/1999 Fundació Joan Miró, Barcelona, Spain.

17. Екатерина Попович. «Если долго смотреть в бездну, бездна начинает всматриваться в тебя», 2019. Инсталляция. В рамках первой международной биеннале «Искусство будущего» Мультимедиа Арт Музей, 21.12.2021—22.05.2022, Москва, РФ.
18. Дмитрий Морозов (VTOL::). «MELT», 2018. Роботизированная инсталляция. Личное собрание художника, Москва, РФ.
19. Жак Херцог, Пьер де Мерона и Ай Вэйвэй. «Hansel & Gretel», 2014. Инсталляция. Park Avenue Armory, New York, NY, US.
20. Яеи Кусама (Yayoi Kusama). «Peep Show/Endless Love Show», 1966. Castellane Gallery, New York, USA.
21. Карстен Николай (псевдоним Альва Ното)/Carsten Nicolai. «telefunken », 2000. Four-channel video installation on monitors, color, sound 9 min 12 sec (each video/track) 61 x 300 x 8 cm. Thyssen-Bornemisza Art Contemporary Collection. Mori Art Museum, 200, Токио, Япония.
22. Саша Спачал, Мириан Швагели, Анил Подгорник. «Моя связь», 2013. Инсталляция. Выставка «Новое состояние живого», Пермь, 2019.
23. Анна Думитриу/Anna Dumitriu. «The Romantic Disease: An Artistic Investigation of Tuberculosis», 2014. Сольная выставка, Watermans Art Center, London.
24. Энтони Гормли/Antony Gormley. «Clay and the Collective Body»2009. IHME 2009, Хельсинки, Финляндия.
25. Юлия Вергазова, Николай Ульянов. «Svan/Nectar», 2021. Серия аудиовизуальных работ. Мультимедиа Арт Музей, Москва, РФ.

Театральные спектакли

1. «M, A REFLECTION» (реж. Крис Вердонк, моноспектакль, «A Two Dogs Company», театр Rotterdamse Schouwburg, Rotterdam, 2012).
2. «Бальтазар»/ «Balthazar» (реж. Дэвид-Вебер Креб/David Weber-Krebs, theaterschool amsterdam, 2011-2015).
3. «Всё, что произошло и будет происходить» (реж. Хайнер Гёббельс, междисциплинарный перформанс, татральная олимпиада 2019 года, Санкт-Петербург, 2018).
4. «Вещь Штифтера»/ «Stifters Dinge» (реж. Хайнер Гёббельс, междисциплинарный перформанс, Festival d'Avignon, 2007).
5. «Мольер»/ «Molière» (реж. Димитер Готчефф/ Dimiter Gotcheff, 2007)
6. «Джон Габриэль Боркман» по Г. Ибсену (реж. Саймон Стоун, 2015, Московский Театр Наций, в рамках Международного театрального фестиваля имени А. П. Чехова, 2019)
7. «Гроссе Фрессен»/ «Das große Fressen» (реж. Димитер Готчефф, Volksbühne Berlin, 2006)
8. «Тартюф»/ «Tartuffe von Molière» (реж. Димитер Готчефф, Koproduktion Salzburger Festspiele und Thalia Theater Hamburg, 2007).
9. «Встреча»/ «The Encounter» (реж. Саймон Макберни/Simon McBurney, моноспектакль, Edinburgh International Festival, 2016).

Кино - видеофильмы

1. Кит Галлоуэй, Шерри Рабинович. «Пространство без географических границ», 1977. 31 мин. The satellite arts project / Mobile Image ; Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz, [1977], Long Beach Museum of Art Video Archive, circa 1970-2000. Series VI. Artists' videos. – Изображение (движущееся): видеокассета.
2. Кит Галлоуэй, Шерри Рабинович. «Дыра в пространстве», 1980. 30 мин. Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz. Hole In Space: A Public Communication Sculpture (single-channel documentation), 1980. – Изображение (движущееся): видеокассета.

Видеоигры

1. «Hærfest» (Breda University of Applied Sciences, 2009).
2. «Mark of the Ninja» (Klei Entertainment, 2012).
3. «Pokémon Go» (Niantic, 2016).
4. «Call of Duty 4» (High Moon Studios, 2007).
5. «World Of Warcraft» (Blizzard Entertainment, 2004-2025),

Публикации на интернет-сайтах

1. Пресс-конференция Нил Харбиссон. «Eyeborg». The Human Eyeborg: Neil Harbisson at TEDxGateway. – Опубликовано 13 февраля 2013 г. – Изображение (движущееся) : электронное // Международная конференция TEDxGateway: официальный канал на сайте YouTube.ru. – URL: https:// https://www.youtube.com/watch?v=d_mmwrbDGac (дата обращения: 25.12.2025).
2. Стеларк. «Третья рука: Эволюция», 1976–1981. Перформанс / The Third Hand Evolution Performance // Stelarc: сайт. – Опубликовано 9 сентября 2024 г. – URL: http://stelarc.org/_activity-20265.php (дата обращения: 25.12.2025).
3. Стеларк. «Exoskeleton», 1998. Перформанс / «Exoskeleton» // Stelarc: сайт. – Опубликовано 9 сентября 2024 г. – http://stelarc.org/_activity-20227.php (дата обращения: 25.12.2025).
4. Стеларк. «The Stomach Sculpture», 1993. Перформанс / «The Stomach Sculpture» // Stelarc: сайт. – Опубликовано 9 сентября 2024 г. – http://stelarc.org/_activity-20227.php (дата обращения: 25.12.2025).
5. Стеларк. «The Ear On Arm», 2008. Перформанс / «Oblique: Images from Stelarc's Extra Ear Surgery» // Stelarc: сайт. – Опубликовано 9 сентября 2024 г. – http://stelarc.org/_activity-20242.php (дата обращения: 25.12.2025).
6. Стеларк. «Fractal Flesh», 1995. Перформанс / Stelarc - The Body is Obsolete - Contemporary Arts Media // Stelarc: сайт. – Опубликовано 28 августа 2024 г. – https://www.youtube.com/watch?v=OKEfJRe4uys (дата обращения: 25.12.2025).
7. Стеларк. «Ping Body», 1996. Перформанс / Stelarc - Ping Body (Technical Documentation) // V2_ Lab for the Unstable Media: сайт. – Опубликовано 19 янв. 2011 г. – https://www.youtube.com/watch?v=smdBFx1EYGU (дата обращения: 25.12.2025).
8. Стеларк. «Movatar», 1999. Перформанс / Stelarc - The Body is Obsolete - Contemporary Arts Media // Stelarc: сайт. – Опубликовано 28 августа 2024 г. – https://www.youtube.com/watch?v=OKEfJRe4uys (дата обращения: 25.12.2025).
9. Мартин Фрей. «Cabboots» («ботфорты»), 2007. / Martin Frey. «Cabboots» // Tobias Jordans: сайт. – Опубликовано 3 сент. 2006 г. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=Xd4buQkwO_8 (дата обращения: 25.12.2025).
10. Эдуардо Кац. «RC» (remote-control robotics), 1986. Перформанс / RC Robot
1986. – Опубликовано 15 янв. 2026 г. – URL: https://www.ekac.org/rcrobot.html (дата обращения: 25.12.2025).
11. Эдуардо Кац, группа VanGoghTV. «Piazza Virtuale», 1992. интерактивный телевизионный проект / Piazza Virtuale 1 – Опубликовано 9 июл. 2008 г. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=xTYWeCvcKzo(дата обращения: 25.12.2025).
12. Эдуардо Кац. «Ornitorrinco Project», 1989. . Перформанс / E. Kac - Ornitorrinco
1989 // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/ornitorrinco.html (дата обращения: 25.12.2025).
13. Эдуардо Кац, Э. Беннетт. «Ornitorrinco в Сахаре», 1996. Диалогическое мероприятие по телеприсутствию / E. Kac - Ornitorrinco in the Sahara // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2026 г. – https://ekac.org/sahara2.html (дата обращения: 25.12.2025).

14. Эдуардо Кац. «Орниторринко в Эдеме», 1994. Телематический перформанс / E. Kac - Ornitorrinco in Eden. Ornitorrinco // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/edenm.html (дата обращения: 25.12.2025).
15. Эдуардо Кац/ «Rara Avis», 1996. Интерактивная сетевая инсталляция / E. Kac - Rara Avis // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/raraavis.html (дата обращения: 25.12.2025).
16. Эдуардо Кац/ «Teleporting an Unknown State», 1996. Интерактивная инсталляция / E. Kac - Teleporting An Unknown State // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/teleporting_%20an_unknown_state.html (дата обращения: 25.12.2025).
17. Эдуардо Кац «Одежда для телеприсутствия»? 2005. Перформанс/ E. Kac - Telepresence Garment 1995/96 // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/telepgarm.html (дата обращения: 25.12.2025).
18. Эдуардо Кац. «Natural History of Enigma», 2003-2008/ E. Kac - Natural History of Enigma 2003-2008// E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/nat.hist.enig.html (дата обращения: 25.12.2025).
19. Эдуардо Кац. «Maybe Then, if only as» (1993), «Zephyr» (1993), «Astray in Deimos» (1992). Проекты-биопоэмы / E. Kac – HOLOPOETRY. Complete list of holopoems by Eduardo Kac // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/allholopoems.html (дата обращения: 25.12.2025).
20. Эдуардо Кац. «Генезис», 1998-99. Трансгенное произведение / E. Kac – GENESIS // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/geninfo.html (дата обращения: 25.12.2025).
21. Эдуардо Кац, И. Накамура. «Essay Concerning Human Understanding», 1994 / E. Kac – Essay Concerning Human Understanding// E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/essay-info.html (дата обращения: 25.12.2025).
22. Э. Кац, Эд Беннетт. «A-positive», 1997 / E. Kac – A-positive // E. Kac: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.ekac.org/apositive.html (дата обращения: 25.12.2025).
23. Масака Фудзихата. «Global Interior Project», 1995. – Опубликовано 13 февраля 2013 г. – Изображение (движущееся) : электронное // Global Interior Project by Masaki Fujihata (1996). – URL: https://vimeo.com/44299646 (дата обращения: 25.12.2025).
24. Линн Хершман Лисон. «Тилли», 1998 / Lynn Hershman – The Dollie Clones
1995, 1996 // Lynn Hershman: сайт. – Опубликовано 05 октября 2024 г. – https://www.lynnhershman.com/project/the-dollie-clones/ (дата обращения: 25.12.2025).
25. Кен Голдберг, Джо Сантарромана. «Телегарден», 1994 / Ken Goldberg and Joseph Santarromana – The Telegarden// Goldberg Berkeley: сайт. – https://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/ (дата обращения: 25.12.2025).
26. Криста Соммерер, Лоран Миньонно. «Life Spacies», 1997. сайт. – https://interface.ufg.ac.at/christa-laurent/LifeSpacies.html (дата обращения: 25.12.2025).
27. Билл Симан. «The World Generator», 1996-97. Интерактивный энвайронмент / Bill Seaman – The World Generator. The Engine of Desire is a generative virtual environment // B. Seaman: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://billseaman.com/works/1997_world_generator.html (дата обращения: 25.12.2025).
28. Пол Сермон. «Telematic Vision», 1993 // Paul Sermon: сайт. – Опубликовано 05 октября 2020 г. – http://paulsermon.org/vision/video.html (дата обращения: 25.12.2025).
29. Шталь Стенсли и Кирк Вулфорд. «cyberSM», 1993 / Stahl Stenslie, Kirk Woolford
– CyberSM, The 2nd Experiment, 1993-94// bHaptic Project Databas: сайт. – Опубликовано 05 января 2026 г. – http://b.bhaptic.net/cybersm/ (дата обращения: 25.12.2025).
30. Кадзухико Хатии. «Inter Discommunication Machine», 1993. Смешанные медиа. / Inter Dis-Communication Machine (1993)// kazuhiko hachiya: сайт. – Опубликовано 28 авг. 2009 г. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=JOzVzcmK0VU (дата обращения: 25.12.2025).

31. Victoria Vesna. «Bodies INCorporated», 1995. // Victoria Vesna.: сайт. – Опубликовано 1 янв. 2025 г. – URL: https://victoriavesna.com/project/bodies-incorporated/ (дата обращения: 25.12.2025).
32. Кен Фейнголд. «Where I can see my house from here so we are», 1995// Ken Feingold: сайт. – Опубликовано 1 янв. 2025 г. – URL: https://www.kenfeingold.com/catalog_html/wherei.html (дата обращения: 25.12.2025).
33. Чар Дэвис. «Osmose», 1995. ВР-инсталляция // Char Davies: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.immersence.com/osmose/ (дата обращения: 25.12.2025).
34. Чар Дэвис. «Ephemere», 1995. ВР-инсталляция // Char Davies: сайт. – Опубликовано 20 августа 2025 г. – https://www.immersence.com/osmose/ (дата обращения: 25.12.2025).
35. Илон Маск. «Neuralink»/ Pioneering Brain Computer Interfaces, 2016-26: сайт. – Опубликовано 10 августа 2016 г. – https://neuralink.com/ (дата обращения: 25.12.2025).
36. Пресс-конференция Кевин Уорвик. «Captain Cyborg» 10 июня 2002 года. Kevin Warvick Speaker TEDxPrague 2017. – Опубликовано 13 февраля 2013 г. // Международная конференция TEDxGateway: официальный сайт. – URL: https://www.tedxprague.cz/en/kevin-warvick (дата обращения: 25.12.2025).
37. Орлан «The Reincarnation of Saint-Orlan», 1990–1993 // medienkunstnetz.de: сайт. – Опубликовано 16 янв. 2020 г. – URL: http://www.medienkunstnetz.de/works/reincarnation/ (дата обращения: 25.12.2025).
38. Орлан «Вездесущность», 1993. Перформанс-испытание. / ORLAN - OMNIPRÉSENCE. – Опубликовано 8 мар. 2024 г. – Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал Орлан на сайте YouTube.ru. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=zlIkcPsH8VY (дата обращения: 25.12.2025).
39. Робот Жюль (Jules), 2006. Проект Hanson Roboticscompany // официальный сайт . – URL: // https://www.youtube.com/watch?v=zlIkcPsH8VY (дата обращения: 25.12.2025).
(дата обращения: 25.12.2025).
40. Робот Кисмет (англ. Kismet), конец 1990х годов. Проект MIT Artificial Intelligence Laboratory, Cambridge, USA// официальный сайт . – URL: // https://web.media.mit.edu/~cynthiab/research/robots/kismet/overview/overview.html (дата обращения: 25.12.2025).
41. Джед Берк, Нихил Миттер. Роботы-джеты АЛАВЫ (ALAV), 2006. // Jed Berk, Nikhil Mitter/официальный сайт . – URL: // http://www.alavs.com/ (дата обращения: 25.12.2025).
42. Саймон Пенни. Петит Мал (Petit Mal), 1989 // Simon Penny Petit Mal: an Autonomous Robotic Artwork/официальный сайт. – URL: // https://simonpenny.net/works/petitmal.html (дата обращения: 25.12.2025).
43. Мари Велонаки. «Рыба-птица» (Fish-Bird), 2003 // Mari Velonaki Fish-Bird: Circle B - Movement C, 2003 /официальный сайт . – URL: // https://www.marivelonaki.com/projects/fish-bird-circle-b-movement-c-2003 (дата обращения: 25.12.2025).
44. Питер Вайбель. «The Tangible Image», 1991. Инсталляция / Peter Weibel. - Peter Weibel: The Tangible Image, Tangible Interface 1991. – Опубликовано 13 мая 2009 г. – Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал MediaArtTube на сайте YouTube.ru. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=hQicM72JKLo (дата обращения: 25.12.2025).
45. Питер Вайбель. «The Curtain of Lascaux», 1993. Интерактивная инсталляция/ Peter Weibel. - http://www.medienkunstnetz.de/works/die-wand-der-vorhang/ (дата обращения: 25.12.2025).
46. Кармин Карасик и Рольфа ван Гердера. Инсталляция «Humann» (2008) / Carmin Karasic, Rolf van Gelder - 'Human^n' by Carmin Karasic & Rolf van Gelder – Опубликовано 16 янв. 2009 г. – Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал Rolf Van Gelder на сайте YouTube.ru. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=w522NylrBU8 (дата обращения: 25.12.2025).
47. Джефри Шоу. «Legible City», 1989. Интерактивная инсталляция /Jeffrey Shaw - – Опубликовано 16 янв. 2009 г. – Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал

Jeffrey Shaw на сайте YouTube.ru. – URL: https://vimeo.com/138116261 (дата обращения: 25.12.2025).
48. Джордж Хут. «Drawing Breath v.1», 2004; «v.2», 2005-2006. // George Khut. Drawing Breath /официальный сайт . – URL: // https://www.georgekhut.com/media-art/drawing-breath (дата обращения: 25.12.2025).
49. Морис Бенаюн и Жан-Батист Барьер. «So. So. So (Somebody, Somewhere, Some time), 2002. Интерактивная инсталляция // Maurice Benayoun /официальный сайт . – URL: // https://benayoun.com/so-so-so/ (дата обращения: 25.12.2025).
50. Дэвид Рокеби. «Very Nervous System», 1986-1990. Интерактивная инсталляция // David Rokeby/официальный сайт . – URL: // http://www.davidrokeby.com/vns.html (дата обращения: 25.12.2025).
51. Саймон Пенни. «Traces», 1999. Инсталляция. // Simon Penny/официальный сайт . – URL: // https://simonpenny.net/works/traces.html (дата обращения: 25.12.2025).
52. Натаниэль Штерн. «Step inside», 2004. Интерактивная инсталляция // Nathaniel Stern /официальный сайт . – URL: // https://nathanielstern.com/artwork/step-inside/ (дата обращения: 25.12.2025).
53. Натаниэль Штерн. «Stuttering», 2003. Интерактивная инсталляция // Nathaniel Stern /официальный сайт . – URL: // https://nathanielstern.com/artwork/stuttering/ (дата обращения: 25.12.2025).
54. Анастасия Алёхина Проект «Para-optic-8» (2019). Интерактивная инсталляция // А. Алёхина /официальный сайт . – URL: // https://alekhina.cc/para-optic-8/ (дата обращения: 25.12.2025).
55. Камилла Аттербак. «Text raine», 1999. Интерактивная инсталляция // Camille Utterback/ официальный сайт . – URL: // http://camilleutterback.com/projects/text-rain/ (дата обращения: 25.12.2025).
56. Камилла Аттербак. «External Measures 3», 2003. Интерактивная инсталляция // Camille Utterback/ официальный сайт . – URL: // http://camilleutterback.com/projects/external-measures-2003/ (дата обращения: 25.12.2025).
57. Скотт Сниббе. «Compliant», 2002. Интерактивная инсталляция// Scott Snibbe/ официальный сайт . – URL: // https://www.snibbe.com/art/compliant (дата обращения: 25.12.2025).
58. Скотт Сниббе. «Deep Walls», 2003. Интерактивная инсталляция// Scott Snibbe/ официальный сайт . – URL: // https://www.snibbe.com/art/deepwalls (дата обращения: 25.12.2025).
59. Мирон Крюгер. «Videoplace», нтерактивная инсталляция// Myron Krueger/ официальный сайт . – URL: // https://aboutmyronkrueger.weebly.com/videoplace.html (дата обращения: 25.12.2025).
60. Ælab. «In/Fluencing», 2005. // V2_ Rotterdam, Netherlands./ официальный сайт . – URL: // https://v2.nl/works/in-fluencing (дата обращения: 25.12.2025).
61. Сейко Миками. «World, Membrane and the Dismembered Body», 1997 / Seiko Mikami – Опубликовано 12 нояб. 2010 г. – Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал V2_ Lab for the Unstable Media на сайте YouTube.ru. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=qc_XT1KuXvw (дата обращения: 25.12.2025).
62. Сейко Миками. « Molecular Informatics ver. 2.0» », 1998 / Seiko Mikami // официальный канал V2_ Lab for the Unstable Media– URL: https://v2.nl/works/molecular-informatics-ver-2-0 (дата обращения: 25.12.2025).
63. Ульрих Габриэль. «Breath», 1991-92. Ulrike Gabriel // официальный канал Ulrike Gabriel – URL: http://www.llllllll.de/breath_e.html (дата обращения: 25.12.2025).
64. Джефри Шоу «Web of Life», 2002 // официальный канал jeffreyshawcompendium – URL: https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/web-of-life/ (дата обращения: 25.12.2025).
65. Рафаэль Лозано-Хеммер. «Articulated Intersect-Relational Architecture 18», 2011 / Raphael Lozano-Hemmer) // официальный канал jeffreyshawcompendium – URL: https://www.lozano-hemmer.com/articulated_intersect.php (дата обращения: 25.12.2025).

66. Рафаэль Лозано-Хеммер. «Trace: Telepresencing Across the World», 1995 / Raphael Lozano-Hemmer) // официальный канал jeffreyshawcompendium – URL: https://www.lozano-hemmer.com/the_trace.php (дата обращения: 25.12.2025).
67. Рафаэль Лозано-Хеммер. «Re:Positioning Fear», 2011 / Raphael Lozano-Hemmer) // официальный канал jeffreyshawcompendium – URL: https://www.lozano-hemmer.com/repositioning_fear.php (дата обращения: 25.12.2025).
68. Лозано-Хеммер. «Body Movies», 2001 / Raphael Lozano-Hemmer) // официальный канал jeffreyshawcompendium – URL: https://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php (дата обращения: 25.12.2025).
69. Sponge, FoAM и V2_Lab. «TGarden», 2000 // официальный сайт Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology – URL: https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=249 (дата обращения: 25.12.2025).
70. Сара Рубедж. «Sensuous Geographies», 2003 // официальный сайт S. Rubidge – URL: https://www.sensedigital.co.uk/sg1.htm (дата обращения: 25.12.2025).
71. Даниэль Розин. «Wooden Mirror», 1999 / Daniel Rozin – Опубликовано 9 июл. 2010 г. – Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал bitforms gallery на сайте YouTube.ru. – URL: – URL: https://www.youtube.com/watch?v=1ZPJ0U_kpNg (дата обращения: 25.12.2025). (дата обращения: 25.12.2025).
72. Blendid (Д. Кузмайкер и Т. Олден). «Swarm», 2008). Интерактивная лайт-арт инсталляция-скульптура // официальный сайт Blendid – URL: http://blendid.nl/index2e5f.html (дата обращения: 25.12.2025).
73. Эндрю Гудман. «Momo», 2011. Интерактивная инсталляция // официальный сайт Andrew Goodman – URL: https://www.andrewgoodman.com.au/momo/ (дата обращения: 25.12.2025).
74. Дэвид Клаербаут. «Present», 2000. Веб-проект// официальный сайт David Claerbout– URL: https://davidclaerbout.com/Present-2000/ (дата обращения: 25.12.2025).
75. Питер Вайбель. Матиас Гомель. «Flic_Ka», 2007. Интерактивная инсталляция // официальный сайт ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe, Германия – URL: https://zkm.de/de/media/videos/peter-weibel-matthias-gommel-flickka-2007 (дата обращения: 25.12.2025).
76. Вольфганг Мюнх и Киеси Фурукава. «Bubbles», 2000. Интерактивная инсталляция // официальный сайт ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe, Германия – URL: https://zkm.de/en/artwork/bubbles (дата обращения: 25.12.2025).
77. Маркус Кисон. «Touched Echo», 2007. Инсталляция// официальный сайт Markus Kison – URL: https://www.markuskison.de/touched-echo.html (дата обращения: 25.12.2025).
78. Кен Ринальдо. «Autopoiesis», 2000. Интерактивная инсталляция // официальный сайт Ken Rinaldo – URL: https://www.kenrinaldo.com/portfolio/autopoiesis/ (дата обращения: 25.12.2025).
79. Кен Ринальдо. «Enteric Consciousness 2010», 2010. Интерактивная инсталляция // официальный сайт Ken Rinaldo – URL https://www.kenrinaldo.com/portfolio/enteric-consciousness/ (дата обращения: 25.12.2025).
80. Ларс Спайбрук, Эдвин ван дер Хайде. «Son-O-House», 2000. Интерактивная звуковая скульптура// официальный сайт Edwin van der Heide– URL https://www.evdh.net/sonohouse/ (дата обращения: 25.12.2025).
81. Бенджамин Гроссер. «Computers Watching Movies», 2013 // официальный сайт Benjamin Grosser – URL https://bengrosser.com/projects/computers-watching-movies/ (дата обращения: 25.12.2025).
82. Пьер Хьюге. «After ALife Ahead», 2017) / Pierre Huyghe – Опубликовано 11 июн. 2017 г. – Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал VernissageTV на сайте YouTube.ru. – URL: – URL: https://www.youtube.com/watch?v=eWre6dlUAbo (дата обращения: 25.12.2025).

83. Keith Armstrong, Guy Webster and Lisa O'Neill (Transmute). «Intimate Transactions» («Интимные транзакции»), 2005. Интерактивна инсталляция. – Опубликовано 18 июл. 2008 г.– Изображение (движущееся) : электронное // официальный канал MediaArtTube на сайте YouTube.ru. – URL: – URL: https://www.youtube.com/watch?v=eQV7nIsgS-U (дата обращения: 25.12.2025).
84. Энтони Холл. «ENKI», 2004-2012// официальный сайт Antony Hall – URL https://www.antonyhall.net/works01/enki04.html (дата обращения: 25.12.2025).

Литература

1. Алексеева И. Ю., Аршинов В. И., Чеклецов В. В. «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС — революция и будущее человека // Вопросы философии. 2013. № 3. С. 12–21.
2. Артюхов И.В. Трансгуманизм: философские истоки и история возникновения. В кн.: Новые технологии и продолжение эволюции человека? Трансгуманистический проект будущего. Москва, ЛКИ, 2008, с. 31-46.
3. Аршинов В.И. Трансгуманизм в перспективе эволюции сложности. Философские науки. 2013;(8):11-23.
4. Барабанщиков В. А. Жегалло А.В. Айтрекинг: методы регистрации движений глаз в психологических исследованиях и практике. Московский гор. психолого-пед. ун-т, Центр экспериментальной психологии. Москва: Когито-Центр, 2014. – 128 с.
5. Баркова Э.В. Брак человека с роботом как проблема коммуникативистики // Коммуникативные стратегии информационного общества: Труды XI Международной научно-теоретической конференции. СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2019. – 509 с.
6. Брюховецкий А.С., Шурдов М.А. Нейроинженерия и нейротехнологии. М.: Издательские решения, 2022. - 321 с.
7. Буданов В.Г. Квантово-синергетическая антропология и проблемы искусственного интеллекта и трансгуманизма // Философские науки. 2013. № 9. С. 25 – 37.
8. Булатов Дмитрий. «Covid и искусство глубоких медиа» Реж. эл. доступа: https://garagemca.org/event/garage-reflections/materials/dmitriy-bulatov-sovid-i-iskusstvo-glubokih-media (дата обращения: 29.08.2025).
9. Быховская И.М. Телесность как социокультурный феномен // Культурология. XX век : словарь / гл. ред. С.Я. Левит. СПб. : Университетская книга, 1997. - 630 с.
10. Василик М.А. Наука о коммуникации или теория коммуникации? К проблеме теоретической идентификации //Актуальные проблемы теории коммуникации. Сб. научных трудов. СПб. Изд-во СПбГПУ, 2004. С. 4-11.
11. Венкова А.В. Феномен иммерсивности в современной художественной культуре //Дисс.на соискание ученой степени доктора культурологии. Специальность: 24.00.01 – теория и история культуры (культурология). - 330 с.
12. Взгляд кота Шрёдингера: регистрация движений глаз в психолингвистических исследованиях / под ред. Т. В. Черниговской, Т. Е. Петровой. 2 е изд. СПб : Издательство Санкт-Петербургского государственного университета, 2018. - 228 с.
13. Волкова И.А., Кудрявенкова О.Л. Маркетинг совместного творчества //Экономика и управление: новые вызовы и перспективы. 2013. № 5. С. 133-135.
14. Галкин Д.В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). С. 11-16.
15. Галкин Д.В. От кибернетических автоматов к искусственной жизни: теоретические и историко-культурные аспекты формирования цифровой культуры : автореферат дис. ...

доктора философских наук : 24.00.01 / Галкин Дмитрий Владимирович; [Место защиты: Нац. исслед. Том. гос. ун-т]. Томск, 2013. 51 с.
16. Гальперин П.Я. Введение в психологию. М., 1976. - 152 с.
17. Герасимов С.В. Специальные события как триггеры социокультурных процессов / С. В. Герасимов. Санкт-Петербург: Алетейя, 2022. - 492 с.
18. Герасимов С.В., Стогний Е.А. Роль цифровых коммуникаций в подготовке специальных событий (на примере фестивалей и городских мероприятий)// в сб.: Коммуникации в условиях цифровой трансформации. Сборник материалов IX Международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург, 2025. С. 24-26.
19. Гачева А.Г. Русский космизм в идеях и лицах. М.: Академический проект, 2019. - 431 с.
20. Гиренок Ф.И. Признаки постхайдеггерианского мышления. Вестник Московского университета. Серия 7: Философия, издательство Изд-во Моск. ун-та (М.), № 2, с. 19-25.
21. Грингард С. Интернет вещей: Будущее уже здесь / пер. с англ. М. Трощенко. М.: Издательская группа «Точка», 2017. - 224 с.
22. Гриффин Эм. Конструктивизм Джесси Делия //Коммуникация: теории и практики. Пер. с англ. Х.: Изд-во «Гуманитарный Центр», Науменко А.А., 2015. С. 158-174.
23. Гурко Е. Тексты деконструкции. Деррида Ж. Differance. Томск: Издательство “Водолей”, 1999. - 160 с.
24. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Знание. Понимание. Умение. 2017. № 2. С. 115-131.
25. Деникин А.А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1 (38). С. 178-201.
26. Дзялошинский И.М. Жизненный мир человека: мифологические, культурные, идеологические предпосылки текстовой деятельности : учебное пособие / Дзялошинский И.М. Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2020. - 823 с.
27. Дубровский Д. И. Природа человека, антропологический кризис и кибернетическое бессмертие // Глобальное будущее 2045. Конвергентные технологии (НБИКС) и трансгуманистическая эволюция /под ред. Д. И. Дубровского. М.: МБА, 2013.С. 237–252.
28. Дуков Е.В. Социально-культурные проблемы Сети // Наука телевидения. 2013. № 10. С. 97–108.
29. Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство. М.: ГИИ. - 212 с.
30. Землянова Л.М. Коммуникативистика и средства информации: Англорусский словарь концепций и терминов. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. — 416 с.
31. Егоров А.Б. Кризисы в истории Рима (события и проблемы) //Мнемон. Исследования и публикации по истории античного мира. Сб. статей к 80-летию со дня рождения проф. Э. Д. Фролова. Вып. 12. СПб., 2013. С. 346—365.
32. Иванченко М.А. Философское осмысление феномена бессмертия в парадигмах трансгуманизма, постгуманизма и эссенциокогнитивизма // Galactica Media: Journal Of Media Studies. 2021. № 3(1). С. 39–63.
33. Ицков, Д.И. Создание симбиотического интеллекта в контексте социальной политики развития социума / Д. И. Ицков // Вестник ЗабГУ. – 2017. – Т 23, № 11. – С. 37–41.
34. Каландаров К.Х. Коммуникативные основания устойчивого развития: Философский анализ. Диссертация и автореферат по ВАК РФ 09.00.08, доктор философских наук, 2000. – 326 с.
35. Катасонов В.Н. Новая эволюционная утопия: трансгуманизм. 2014. Юдин Б.Г. Трансгуманизм: сверхгуманизм или антигуманизм? // Биоэтика и гуманитарная экспертиза. 2013. № 7. С. 10–24.
36. Катерный И.В. Постгуманизм: критический анализ социальных и дискурсивных практик: дисс. … доктор фил. наук: 20.00.02. – МГИМО, г. Москва, 2022 г. – 433 с.

37. Катерный И.В. Концептуализация социальной онтологии постгуманизма: социологические импликации // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. 2019. № 6. С. 13—34.
38. Киселева Л.С. Игработа как способ организации занятости в обществе будущего //Международный научно-исследовательский журнал. 2021. № 8-3 (110). С. 148-152.
39. Климинская С.Л. Дискурс устойчивого развития: особенности коммуникации в поликультурном пространстве / С. Л. Климинская // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2022. Т. 13. № 2.
40. Князева Е.Н. Энактивизм: новая форма конструктивизма в эпистемологии. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив; Университетская книга, 2014. 352 с.
41. Князева Е.Н. Телесно-ориентированный подход в эпистемологии // Эпистемология и философия науки. 2010.№1. С. 42–49.
42. Кожевникова О.В., Вьюжанина С.А. Психосемантика. Метод семантического дифференциала. Ижевск: Издательский центр «Удмуртский университет», 2016. 120 с.
43. Козолупенко Д.П. Нечеловеческая антропология: «Договорной человек» в современной философской антропологии // 2020. С. 195-207.
44. Козьякова М.И. Виртуальное пространство как новый тип искусственной среды// Художественное образование и наука. 2021. № 1 (26). С. 41-49.
45. Козьякова М.И. Постгуманизм как доминанта глобальной медиасреды //В сборнике: Глобальный конфликт и контуры нового мирового порядка. XX Международные Лихачевские научные чтения. Санкт-Петербург, 2022. С. 254-257.
46. Козьякова М.И. Медийное пространство и его парадоксы //Знание. Понимание. Умение. 2020. № 4. С. 189-200.
47. Кон Э. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. - 344 с.
48. Конева А.В. Культурные практики просьюмеризма //Вестник Ленингр. Гос. университета им. А.С. Пушкина. 2021. № 1. С. 54-64.
49. Корбут А.М. «Простите, я никак не могу понять»: способы реагирования на непонимание во взаимодействии человека и робота // Laboratorium: Журнал социальных исследований. 2018. т. 10. № 3. С. 57–78.
50. Костикова А.А. Postmodernism: A Feminist Critique // Metaphilosophy. Basil Blackwell (United Kingdom). № 44, 2013. P. 24-28.
51. Кравченко А. В. Коммуникация и язык: некоторые соображения о предметной области коммуникативистики //Современная коммуникативистика, #2, 2013. С. 4-9.
52. Кралечкин Д. О сургуче и капусте // Логос. 2014. № 4 (100). С. 293-318.
53. Криман А.И. Истоки и смысл постгуманизма в социально-философском контексте : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 5.7.7; Место защиты: ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» — Москва, 2024. - 196 с.
54. Круткин В.Л. Телесность человека в онтологическом измерении // Общественные науки и современность. 1997, № 4. С. 143–151.
55. Курицын В. Русский литературный постмодернизм. М.: ОГИ, 2000. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма.— СПб.: А летейя, 2000г. - 347 с.
56. Кутырев В.А. Апология человеческого (предпосылки и контуры консервативного философствования) // Вопросы философии. 2003. №1. С. 63-75.
57. Кутырев В.А. Время Mortido. СПб.: Алетейя, 2012. - 334 с.
58. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. / Под ред. В.В.Бычкова. М.: 'Российская политическая энциклопедия' (РОССПЭН), 2003. - 607 с.
59. Лепский В.Е. Общественное участие в саморазвивающихся полисубъектных средах. М.: Когито-Центр, 2019. −141 с.

60. Локтев С.П. У истоков трансгуманизма. Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2015;(2): 104-115.
61. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. 2-е изд., перераб. и доп. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. - 496 с.
62. Маньковская Н.Б. Париж со змеями. Введение в эстетику постмодернизма. М., Изд. ИФ РАН, 1995. - 219 с.
63. Марцинковская Т.Д. Путь А.Р. Лурия к культурно-исторической психологии / Т.Д. Марцинковская // Вопросы психологии. 2002. № 4. С. 44-49.
64. Михель Д.В. Жан-Люк Нанси в мире Corpus'a // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2006. № 1. С. 77-87.
65. Нейротехнологии: нейро-БОС и интерфейс «мозг – компьютер» : монография / [В.Н. Кирой, Д.М. Лазуренко, И.Е. Шепелев, Е.В. Ас-ланян, Н.Р. Миняева, О.М. Бахтин]. Ростов-на-Дону: Издательство Южного федерального уни-верситета, 2017. - 244 с.
66. Николаи Ф.В., Хазина А.В. История эмоций и «Аффективный поворот» //Диалог со временем. 2015. № 50. С. 97-115.
67. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР. Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. 2009. - 448 с.
68. Павлов А.В. Постгуманизм: преодоление и наследие постмодернизма. Вопросы философии. 2019. № 5, С. 27–35.
69. Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М., Ad Marginem, 1995. 339 с.
70. Ростова Н. Мягкая сила постгуманизма: что нам мешает мыслить по-русски? М.: Проспект, 2022. - 184 с.
71. Рыбальченко О.В. Коммуникативистика и управление внутрикорпоративными конфликтами. Краснодар : КубГАУ, 2019. -79 с.
72. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. 2-е изд. (1946г.). СПб.: Питер, 2002. -496 с.
73. Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы / Москва : Прогресс-Традиция, 2017. - 552 с.
74. Степанов М. А. Опыт мышления тела : к эпистемологии Дитмара Кампера : диссертация ... кандидата философских наук : 09.00.01 [Место защиты: С.-Петерб. гос. ун-т]. Санкт-Петербург, 2011. 153 с.: ил.
75. Тимофеев А.В. Адаптивные робототехнические комплексы. Санкт-Петербург: Машиностроение, 1988. - 332 с.
76. Тимофеева О.В. Другой в философско-антропологическом контексте: проблема различия и границы между человеком и животным: автореферат дис. ... доктора философских наук: 09.00.13 / Тимофеева Оксана Викторовна; [Место защиты: Ин-т философии РАН]. - Москва, 2018. - 38 с.
77. Тлостанова М.В. Постантропоцентрический антигуманизм против другого гуманизма как гуманизма Другого // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2015. №1. С.33-48.
78. Толковый словарь Ожегова. С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. 1949, 1992. //С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова; Российская АН, Ин-т рус. яз., Российский фонд культуры. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва : Азъ, 1994. – 907 с.
79. Тульчинский Г.Л. Слово и тело постмодернизма. От феноменологии невменяемости к метафизике свободы // Вопр. философии. № 10. 1999. С.35-53.
80. Федоров Н.Ф. Собрание сочинений: в 4-х тт. / Составление, подготовка текста и комментарии А. Г. Гачевой и С. Г. Семеновой. М.: Издательская группа «Прогресс», 1995.
81. Фотиева И.В. Научный статус коммуникативистики: проблемы гибридных дисциплин // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2014. № 3–1. С. 289-291.

82. Хоружий С.С. Проблема постчеловека, или Трансформативная антропология глазами синергийной антропологии.//Философские науки. 2008;(2):10-31.
83. Шалина, И.В. Современная коммуникативистика : практикум : [учеб.- метод. пособие]. Урал. федер. ун-т. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016. – 128 с.
84. Шарков Ф.И. Коммуникология: основы теории коммуникации: учебник для бакалавров / Ф. И. Шарков. Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2020. - 488 с.
85. Шиловская Н.С. От общества гуманизма к обществу трансгуманизма? // Философия и общество. 2013. № 3. С. 141-156.
86. Чубаров И.М. Машинная антропология. Запоздалый манифест // ЛОГОС. Т. 25. № 2 (104), 2015. С. 122-141.
87. Эпштейн М.Н., Тульчинский Г.Л. Философия тела. Тело свободы. СПб. : Алетейя, 2006. - 432 с.
88. Энциклопедия эпистемологии и философии науки. М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация» И.Т. Касавин, 2009. – 1248 с.
89. Юрчак А. Мышление за пределами символического// Кон Эдуардо. Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. С. 6-18.
90. Юмартов Д.А. Инклюзивность как основной принцип постгуманизма // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого № 4 (40), 2021. С. 109-122.
91. Яковлев И.П. О коммуникологии как науке о коммуникационных процессах // Вестн. Моск. Ун-та. Сер. 18. Социология и политология. 1999. № 3. С. 212-21.
92. Abram D. The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More- Than-Human World. New York: Pantheon Books, 1996. 368 p.
93. Abram D. Becoming Animal: An Earthly Cosmology. Vintage Books, 2010. 336 p.
94. Alaimo S. Trans-Corporeal Feminism and the Ethical Space of Nature // Material Feminisms, ed. Stacy Alaimo and Susan Hekman. Bloomington: Indiana University Press, 2008. Pp. 237-264.
95. Alaimo S. Oceanic Origins, Plastic Activism, and New Materialism at Sea// Material Ecocriticism. Eds. Serenella Iovino and Serpil Oppermann. Bloomington: Indiana University Press, 2014. Pp. 186-203.
96. Altieri C. The particulars of rapture: An aesthetics of the affects. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2003. 299 p.
97. Arroyo S.J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013. 184 p.
98. Ascott R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. University of California Press, 2003. 439 p.
99. Attardo S., Lucy P. Eye tracking in linguistics. London: Bloomsbury Academic, 2023. 304 p.
100. Neil B., ed., *Posthumanism*. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2000. 188 p.
101. Balsamo A. The virtual body in cyberspace //The cybercultures reader, D. Bell & B. M. Kennedy (eds.). Routledge, London and New York, 2000. P. 489–503.
102. Best S., Kellner D. Postmodern Adventure. NY: Guilford Press, 2001. 320 p.
103. Banks J., Deuze M. Co-creative labour. International Journal of Cultural Studies 12(5), 2009: 419-431.
104. Bastian M. Towards a More-than-Human Participatory Research // M. Bastian, O. Jones, N. Moore, E. Roe, eds. Participatory Research in More-than-Human Worlds. London: Routledge, 2016. 228 p.
105. Behar K. Introduction //Object-Oriented Feminisms. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016. 296 p.
106. Bennett J. Vibrant Matter: A Political Ecology of Things. Duke University Press, Durham and London, UK. 200 p.
107. Blackman L. The Body: The Key Concepts. New York: Bloomsbury, 2009. 168 p.
108. Blackman L., Venn C. Affect// Body and Society 16.7 (2010): 7–28.

109. Bleeker M. Thinking That Matters: Towards a Post-Anthropocentric Approach to Performance Design //Joslin McKinney and Scott Palmer (eds.). Scenography Expanded. An Introduction to Contemporary Performance Design. London, New York: Bloomsbury, 2017. Pp. 125-135.
110. Bolls P. D. Understanding emotion from a superordinate dimensional perspective: A productive way forward for communication processes and effects studies. Communication Monographs, 77(2), 2010: 146–152.
111. Bostrom N. Superintelligence: Paths, dangers, strategies. Oxford University Press, 2014. 328 p.
112. Bostrom N. Human genetic enhancements: A transhumanist perspective // Holland S. (ed) Arguing About Bioethics. – New York: Routledge, 2012. P. 105-115.
113. Boulter J. Parables of the Posthuman: Digital Realities, Gaming and the Player Experience, Detroit, Wayne State University Press, 2015. 168 p.
114. Bainbridge W.S. The Virtual Future. London: Springer, 2011. 212 p.
115. Brejzek Th., ed. Expanding Scenography: On the Authoring of Space. Prague: Arts and Theatre Institute, 2011. - 116 p.
116. Brennan T. The transmission of affect. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2004. 227 p.
117. Brône G., Bert O. (ed.). Eye-tracking in interaction: studies on the role of eye gaze in dialogue. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2018. 329 p.
118. Brooke C.G. Lingua Fracta: Towards a Rhetoric of New Media. Hampton Press, 2009. 222 p.
119. Bruns A. Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond. From Production to Produsage. New York: Peter Lang Publishing, 2008. 418 p.
120. Bryant L. R. . Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media. Edinburgh University Press 201. 312 p.
121. Carlisle C. Kierkegaard's Philosophy of Becoming: Movements and Positions. State University of New York Press., 2005. 186 p.
122. Carlson M. A. Performance: A Critical Introduction. 2nd ed. New York, NY/London: Routledge, 1996/2004. 247 p.
123. Cartwright L. Moral spectatorship: Technologies of voice and affect in postwar representations of the child. Duke University Press, 2008. 304 p.
124. Chandler D. The world of attachment? The post-humanist challenge to freedom and necessity. Millennium 41(3), 2013: 516-534.
125. Cheah P. Nondialectical Materialism //Diacritics 38(1–2), 2008: 143-157.
126. Chen M.Y. Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect. Durham, NC: Duke University Press, 2012. 312 p.
127. Chorost M. World Wide Mind: The Coming Integration of. Humanity, Machines, and the Internet. Free Press, New York, NY, 2016. 256 p.
128. Chu N.N.Y. Brain-computer interface technology and development: the emergence of imprecise brainwave headsets in the commercial world. IEEE Consum Electron Mag 4(3), 2015: 34–41.
129. Coole D.H., Frost S. (Eds.), New materialisms. Ontology, agency, and politics (pp. 1–43). Duke University Press.
130. Collins J., Aronson A. Editors Introduction// Theatre and Performance Design, 1 (1–2), 2015.
131. Clark E. Being There: Putting Mind, Body, and World Together Again. Cambridge, MA: MIT Press, 1997. 267 p.
132. Clark A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of. Human Intelligence. New York: Oxford University Press. USA, 2003. 229 p.
133. Clough P.T. The New Empiricism: Affect and Sociological Method // European Journal of Social Theory 12.1 (2009): 43-61.
134. Clough P.T., Halley J. The Affective Turn: Theorizing the Social. Durham, N.C.: Duke University Press, 2007.
135. Clough P.T. The affective turn: political economy, biomedia and bodies//Theory Culture & Society, 25:1, 2007. 328 p.

136. Clynes M.E., Kline N.S. Cyborgs and space //Astronautics, September, pp. 26-27, 74-75; перепечатоно в Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera, eds., The Cyborg Handbook, New York: Routledge, 1995.
137. Cobley P. Cultural implications of biosemiotics. Dordrecht: Springer, 2016. 139 p.
138. Cohen J.J. Stone: An Ecology of the Inhuman. University of Minnesota Press, 2015. 376 p.
139. Colebrook C. The Death of the PostHuman: Essays on Extinction, Volume One. Ann Arbor: Open Humanities Press., 2014. 246 p.
140. Colebrook C. Deleuze and the Meaning of Life, London: Continuum International Publishing Group, 2010. 208 p.
141. Colebrook C. Earth felt the wound: The affective divide. Journal for Politics, Gender and Culture, 8(1), 2007: 45–58.
142. Contreras-Koterbay S., Mirocha Ł. The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2016. 280 p.
143. Coole D. H., Frost S. Introducing the new materialisms //D. H. Coole & S. Frost (Eds.). New materialisms. Ontology, agency, and politics. Duke University Press, 2010. P. 1—43.
144. Cox Ch.. Nietzsche: Naturalism and Interpretation. University of California Press., 1999. 286 p.
145. Cox Ch.. Preposterous Realism and Posthuman Aesthetics // The Oxford Handbook of Global Realisms, ed. Katherine Bowers and Margarita Vaysman. New York: Oxford University Press, 2024.
146. Cozza M., Gherardi S. The Posthumanist Epistemology of Practice Theory: Re-imagining Method in Organization Studies and Beyond. Palgrave Macmillan, 2023. 221 p.
147. Crutzen P., Zalasiewicz J, Williams M, Steffen W. The new world of the Anthropocene// Environmental Science and Technology, 44 (7), 2010: 2228-2231.
148. Csíkszentmihályi M. Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 1975. 231 p.
149. Cypher M., Richardson I. An actor-network approach to games and virtual environments //CyberGames '06: Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development, 2006. P. 254 – 259.
150. Damasio A. R. Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain. New York: Avon Books, 2003. 352 p.
151. Damasio A. Looking for Spinoza: Joy, sorrow, and the feeling brain. London: William Heinemann, 2003. 368 p.
152. Damasio A. R. Self comes to mind: Constructing the conscious brain. New York: Random House, 2010. 367 p.
153. Damasio A. The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 1999. 400 p.
154. Dawkins S.M. Through Our Eyes Only? New York: Oxford UP, 1998. 202 p.
155. DeCoursey M. Embodied Aesthetics in Drama Education: Theatre, Literature and Philosophy. London: Bloomsbury, 2018. 216 p.
156. DeLanda M. A Thousand Years of Nonlinear History. Zone Books, Brooklyn NY, 1997. 336 p.
157. DeLanda M, Harman G. The Rise of Realism. London, UK: John Wiley & Sons, 2017. 240 p.
158. DeLanda M. Nonorganic Life //Incorporations, edited by Jonathan Crary and Sanford Kwinter, 129–67. New York: Zone, 1992. P. 129–167.
159. Demers L.-P. Machine Performers: Agents in a Multiple Ontological State. Dissertation, University of Plymouth, 2014. 268 p.
160. Demos E.V. (ed.). Exploring Affect: The Selected Writings of Silvan S. Tomkins. Cambridge: Cambridge University Press, 1995. 516 p.
161. Despret V., Michel M. Cosmoecological Sheep and the Arts of Living on a Damaged Planet //Environmental Humanities 8, no. 1, 2016: 24-36.

162. Despret V. The Body We Care For: Figures of Anthropo-zoo-genesis //Body and Society 10.2–3, 2004. Pp 111-134.
163. Dinkla S. Pionere Interactiver Kunst. Karlsruhe: ZKM/Ostfildern: Cantz, 1997. 270 p.
164. den Oudsten Frank. Space.Time. Narrative: The Exhibition as Post-Spectacular Stage, Farnham: Ashgate Publishing, 2011. 512 p.
165. Dolphijn R., van der Tuin, I. New Materialism: Interviews & Cartographies. Open Humanities Press: University of Michigan, 2012. 198 p.
166. Dovey J., Kennedy H.W. Game Cultures: Computer Games as New Media. New York, NY: Open University Press, 2006. 171 p.
167. Dvorsky G. Evolving towards telepathy. Demand for more powerful communications technology points to our future as a "techlepathic" species //Sentient Developments, May 12, 2004.
168. Dyens O. Metal and Flesh: The Evolution of Man: Technology Takes Over. Trans. Evan J. Bibbee and Ollivier Dyens. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001. 178 p.
169. Eduardo Kac. Telepresence & Bio Art: Networking Humans, Rabbits, & Robots. University of Michigan Press, 2005. 320 p.
170. Ekman P., Friesen W. V. The repertoire of nonverbal behavior: Categories, origins, usage, and coding //Semiotica, 1, 1969: 49–98.
171. Ekman P. Basic Emotions. //T. Dalgleish and M. Power (Eds.). Handbook of Cognition and Emotion. Sussex, U.K.: John Wiley & Sons, 1999. P. 45–60.
172. Einstein A., Podolsky B., Rosen N. Can Quantum-Mechanical Description of Physical Reality Be Considered Complete? (англ.) // Phys. Rev. / E. L. Nichols, E. Merritt, F. Bedell, G. D. Sprouse — Lancaster, Pa.: for the American Physical Society by the American Institute of Physics, 1935. Vol. 47, Iss. 10.
173. Farrer D. S., John Whalen-Bridge (eds), Martial Arts as Embodied Knowledge. Asian Traditions in a Transnational World, New York, SUNY, 2011. 261 p.
174. Fishbein M. A behavior theory approach to the relations between beliefs about an object and the attitude toward the object. // M. Fishbein (Ed.). Readings in attitude theory and measurement. New York: Wiley, 1967. P. 389-400.
175. Figueroa-Sarriera, H.J. Children of the Mind with Disposable Bodies: Metaphors of Self in a Text on Artificial Intelligence and Robotics// The Cyborg Handbook. Ed. Chris Hables Gray, Heidi J. Figueroa-Sarriera, Steven Mentor. New York: Routledge, 1995. P. 127-135.
176. Fizek S. Self-playing Games: Rethinking the State of Digital Play. Paper presented at The Philosophy of Computer Games Conference, Kraków, 2017.
177. Fox Nick J., Pam Alldred. Sociology and the New Materialism: Theory, Research, Action. London: Sage, 2017. 240 p.
178. Frasca G. Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate, MA Thesis, Georgia Institute of Technology, 2001. 236 p.
179. Friedenberg J. Artificial Psychology: The Quest for What It Means to Be Human. – Philadelphia: Psychology Press, 2008. 313 p.
180. Fuchs T., Jaegher de H. Enactive intersubjectivity: participatory sense-making and mutual incorporation // Phenomenology and Cognitive Sciences. 2009. Vol. 8. No 4. P. 465-486.
181. Fuller M. Media Ecologies:Materialist Energies in Art and Technoculture, 2005.MIT Press,Cambridge, MA, 264 p.
182. Galloway Alexander R. Protocol: how control exists after decentralization. Cambridge: MIT Press, 2004. 288 p.
183. Galloway A.R. Gaming. Essays on Algorithmic Culture. University of Minnesota Press, 2006.
184. Galloway Alexander R. The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism //Critical Inquiry 39, no. 2 (Winter 2013): 347–66.

185. Gane N. When we have never been hman, what is to be done?// interview with Donna Haraway. Theory, Culture & Society, Volume 23 (number 7-8), 2006. P. 135-158.
186. Gasson M.N. Human ICT implants: From restorative application to human enhancement // Gasson M.N., Kosta E., Bowman D. M. (eds) Human ICT Implants: Technical, Legal and Ethical Considerations. – The Hague: T. M. C. Asser Press, 2012. P. 11-28.
187. Gauntlett D. Making Media Studies: The Creativity Turn in Media and Communication Studies. New York, NY: Peter Lang, 2015. 171 p.
188. Geraci R.M. Apocalyptic AI: Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality. – New York: Oxford University Press, 2010. 248 p.
189. Giddings S. Events and Collusions: A Glossary for the Microethnography of Video Game Play //Games and Culture, 2(4), 2008: 144 – 157.
190. Giddings S., Kennedy H. Little Jesuses and Fuck-off Robots: On Aesthetics, Cybernetics, and Not Being Very Good at Lego Star Wars// The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory, and Aesthetics, ed. Melanie Swalwell and Jason Wilson. Jefferson, NC: McFarland., 2008. P. 13–32.
191. Gilder L. The age of entanglement: When quantum physics was reborn. New York, NY: Vintage Books, 2008. 464 p.
192. Goertzel B. Between Ape and Artilect: Conversations with Pioneers of Artificial General Intelligence and Other Transformative Technologies, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014. 480 p.
193. Goodman S. Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear. London, UK: The MIT Press, 2010. 296 p.
194. Goodman A. Gathering Ecologies. Thinking Beyond Interactivity. London Open Humanities Press. 2018. 347 p.
195. Goriunova O. Technological Macrobiome: Media Art and Technology as Matter// across & beyond: A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts, and Institutions, eds. Ryan Bishop, Kristoffer Gansing, Jussi Parikka, and Elvia Wilk, Berlin: Sternberg & Transmediale, 2017. P. 334-348.
196. Greely H. T. The End of Sex and the Future of Human Reproduction. – Cambridge: Harvard University Press, 2016. 373 p.
197. Grosz E. Becoming Undone: Darwinian Reflections on Life, Politics, and Art. Durham and London: Duke, 2011. 280 p.
198. Gunkel D. We Are Borg: Cyborgs and the Subject of Communication// Communication Theory, Vol. 10, No. 3 (2000). P. 332-357.
199. Hafen S. Listening with the Third Eye: A Phenomenological Ethnography of Animal Communicators // Perspectives on Human-Animal Communication: An Introduction. In Perspectives on Human-Animal Communication: Internatural Communication. Edited by Emily Plec. London: Routledge, 2013. P. 185-207.
200. Harper T., Savat D. Media after Deleuze. London: Bloomsbury, 2016. 200 p.
201. Hawhee D. Kairotic encounters// Atwill J. M., Lauer J. M. Perspectives on rhetorical invention. Knoxville: University of Tennessee Press, 2002. Pp. 16–35.
202. Heanue M. Group overview. Affective computing—MIT Media Lab// MIT Media Lab, 2018.
203. Hemmings C. Invoking affect. Cultural theory and the ontological turn. Cultural Studies 19(5), 2005: 548-567.
204. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. – New York: Oxford University Press, 1993. 200 p.
205. Herbrechter S. Posthumanism: A Critical Analysis. London: Bloomsbury, 2013. 248 p.
206. Hann R. Beyond Scenography. London and New York: Routledge, 2018. 164 p.

207. Hershman L. L. Romancing the Anti-Body: Lust and Longing in (Cyber)space // Clicking In: Hot Links to a Digital Culture, ed. Lynn Hershman Leeson.Seattle: Bay Press, 1996. Pp. 325-337.
208. Heuer H., Salzenbrack S. Tool Use in Action: The Mastery of Complex Visuo-Motor Transformations// Action Science: Foundations of an Emerging Discipline, eds. Wolfgang Prinz, Miriam Beisert, and Arvid Herwig. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2013. Pp. 37-62.
209. Holmevik J. Inter/vention: Free Play in the Age of Electracy. MIT P. 2012. 204 p.
210. Hustak C., Myers N. Involutionary Momentum. Affective Ecologies and the Sciences of Plant/Insect Encounters // Differences. A Journal of Feminist Cultural Studies 23, no. 3, 2012.
211. Ihde D. Of Which Human are We Post? // H+/-: Transhumanism and Its Critics, ed. by R. Hansell & W. Grassie. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011. P. 123–35.
212. Ihde D. Experimental phenomenology: Multistabilities. New York: Suny Press. 2012. 216 p.
213. Iovino S., Oppermann S. Material Ecocriticism: Materiality, Agency, and Models of Narrativity // Ecozon@ 3 (1), 2012. P. 1-17.
214. Iovino S., Oppermann S. (eds.). Material Ecocriticism. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2014. 376 p.
215. Janik J. Game/r – Play/er – Bio-Object. Exploring posthuman values in video game research. Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conferenc, 2018.
216. Jayemanne D. Performativity in Art, Literature, and Videogames. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2017. 344 p.
217. Jessen J. D., & Jessen C. Games as Actors - Interaction, Play, Design, and Actor Network Theory. International Journal on Advances in Intelligent Systems, 3-4 (7), 2014.
218. Johnson M. The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding. Chicago, IL: University of Chicago Press, 2008. 328 p.
219. Jones Amelia. The Artist is Present: Artistic Re-enactments and the Impossibility of Presence. //TDR/The Drama Review 55(1). Pp. 16-45.
220. Jurgenson N. Production, consumption, prosumption. The nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’. Journal of Consumer Culture 10(1), 2010: 13-36.
221. Kagan S. Art and Sustainability: Connecting Patterns for a Culture of Complexity. Bielefeld: Transcript Verlag, 2011. 514 p.
222. Kass L. (1998). The Wisdom of Repugnance: Why We Should Ban the Cloning of Humans. Val. U. L. Rev. 32(2), 679–705.
223. Kember S., Zylinska J. Life after New Media: Mediation as a Vital Process, MIT Press, 2012. 288 p.
224. Khut G.P. Development and Evaluation of Participant-Centred Biofeedback Artworks. Phd dissertation. Sydney: School of Communication Arts, University of Western Sydney, 2006. 411 p.
225. Kleinsmith A, Bianchi-Berthouze N. Affective body expression perception and recognition:a survey. IEEE Trans Affect Comput 4, 2013: 15–33.
226. Knudsen B.T., Stage C. (eds) Affective Methodologies. Palgrave Macmillan, London. 2015. 377 p.
227. Konzack Lars. Philosophical Game Design //Perron Bernard, Wolf Mark J. P. (eds.). The Video Game Theory Reader 2. New York and London, Routledge, 2009. P. 33-44.
228. Kroker Ar. Exits to the Posthuman Future, Polity, Cambridge, 2014. 224 p.
229. Kurzweil R. The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology. New York: Viking Penguin, 2005. 602 p.
230. Kwastek K. Immersed in Reflection? The Aesthetic Experience of Interactive Media Art// Immersion in the Visual Arts and Media. Liptay, Fabienne and Burcu Dogramaci, eds. Leiden, NL: Koninklijke Brill (2016), p. 66-71.

231. Legrady G. Pockets Full of Memories//Vesna Victoria (Ed.) Database aesthetics: art in the age of information overflow. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2007.
232. Levy P. Becoming Virtual: reality in the Digital Age.New York: Plenum Press, 1998.207 p.
233. Levy P. Cyberculture. Robert Bononno, Trans. Minneapolis: University of Minnesota, 1997. 259 p.
234. Leys R. The Turn to Affect: A Critique // Critical Inquiry 37, 2011: 434–472.
235. Lorimer J. More-than-Human Visual Analysis: Witnessing and Evoking Affect in Human-Nonhuman Interactions // R. Coleman & J. Ringrose (Eds.), Deleuze and Research Methodologies. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013. Pp. 61–78.
236. Lotker S., Gough R. On Scenography editorial //Performance Research 18 (3), 2013. P. 3-6.
237. Louise M. (ed.). Embodied Knowledge: Perspectives on Belief and Technology. Stig Sørensen and Katharina Rebay-Salisbury. Oxford : Oxbow Books, 2013. 154 p.
238. Luvaas B. Urban Fieldnotes: An Auto-Ethnography of Street Style Blogging. //Fashion Studies: Research Methods, Sites and Practices. Ed. Heike Jenss. London: Bloomsbury, 2016.
239. Lukaszewicz A.A. Are Cyborgs Persons? An Account of Futurist Ethics. Palgrave Macmillan, 2021. 197 p.
240. MacFarlane A. Information, knowledge and intelligence //Philosophy Now, 98 (2013):18-20.
241. McGee E.M. Bioelectronics and Implanted Devices // Medical Enhancement and Posthumanity, edited by Bert Gordijn and Ruth Chadwick. – Dordrecht: Springer, 2008. P. 207-224.
242. McHale B. The Cambridge Introduction to Postmodernism. Cambridge: Cambridge University Press, 2015. 239 p.
243. Malabou C. What Should We Do With Our Brain? Fordham University Press, 2008. 120 p.
244. Marks L.U. The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. Durham and London : Duke University Press, 2000. 320 p.
245. Midson Scott A. Cyborg Theology Humans, Technology and God. London/New York: Bloomsbury Publishing. 2017. 272 p.
246. Minissale G. The Psychology of Contemporary Art. Cambridge: Cambridge University Press, 2013. 410 p.
247. Montero B.G. Thought in Action Expertise and the Conscious Mind. Oxford: Oxford University Press, 2016. 304 p.
248. Moravec H. Mind Children, the Future of Robot and Human Intelligence.Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1988. 214 p.
249. More M. Transhumanism: Toward a futurist philosophy// Extropy #6: 1990. P. 6 –12.
250. More M. Principles of Extropy (Version 3.11): An evolving framework of values and standards for continuously improving the human condition, Extropy Institute, 2003. Реж. эл. доступа: <http://dpya.org/wiki/index.php/2003_-_Principles_of_Extropy_Version_3.11_-_Max_More> (дата обращения: 28.08.2025).
251. Munster A. Materializing New Media Embodiment in. Information Aesthetics. Dartmouth College Press/University Press of New England. 2006. 256 p.
252. Müller E. Formatted Spaces of Participation: Interactive Television and the Changing Relationship Between Production and Consumption// Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life. Hg. v. Marianne van den Boomen et al. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009. Pp. 49–63.
253. Myers N. Rendering life molecular: models, modelers, and excitable matter. Durham: Duke University Press, 2015. 328 p.
254. Machon J. Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance. Basingstoke; New York: Palgrave Macmillan, 2013. 344 p.
255. Maran T. On the Diversity of Environmental Signs: A Typological Approach //Biosemiotics. Springer Science+ Business Media B.V., part of Springer Nature, 2017. P. 355-368.

256. McKinney J., Palmer S. Introducing ‘Expanded’ Scenography // Joslin McKinney & Sott Palmer (eds.) Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design. London: Bloomsbury, 2017. 216 p.
257. McKinney J. Scenographic materiality: Agency and Intra-Action in stage designs by Katrin Brack. //B. E. Wiens (Ed.), Contemporary Scenography: Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design. Performance and Design, Contemporary German. Bloomsbury Publishing PLC, 2019.
258. Midgley M. Animals and Why They Matter. Athens, GA: Georgia UP, 1983. 160 p.
259. Minty D. Entided, Enwatered, Enwinded: Humand/More-than-Human Agencies in Site-Specific Performance // Marlis Schweitzer and Joanne Zerdy (eds). Performing Objects and Theatrical Things. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014. Pp. 118-131.
260. Minty D. The Performance “Apparatus”: Performance and its Documentation as Ecological Practice //Green Letters, 20 (3), 2016: 251-269.
261. Molina G, Tsoneva T, Nijholt A. Emotional brain-computer interfaces. //3rd interna-tional conference on affective computing and intelligent interaction and workshops, 2009. Pp.1-9.
262. Morey S. Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy. Routledge, 2016. 280 p.
263. Morton T. Humankind: Solidarity with nonhuman people. London, UK: Verso, 2017. 224 p.
264. Nabi R. L. The case for emphasizing discrete emotions in communication research. Communication Monographs, 77(2), 2010: 153–159.
265. Nayar P.K. Posthumanism. London: Polity, 2013. 183 p.
266. Nicolelis M. Beyond Boundaries: The New Neuroscience of Connecting Brains with Machines-and How It Will Change Our Lives, St. Martin’s Griffin Press, 2012. 353 p.
267. Noë A. Action in Perception. Cambridge: The MIT Press, 2004. 296 p.
268. Noë A. Out of our Heads: Why You are Not Your Brain, and Other Lessons from the Biology of Cognition. Farrar, Straus & Giroux, 2010. 214 p.
269. Osgood C. The nature and measurement of meaning. // J. Snider & C. Osgood (Eds.), The semantic differential technique. Chicago: Aldine, 1969. P. 3-41.
270. Pepperell R. The Posthuman Condition: Consciousness beyond the brain. Bristol: Intellect, 2003. 203 p.
271. Phelan P. On Seeing the Invisible: Marina Abramović’s The House with Ocean View// Live: Art and Performance. Edited by: Adrian Heathfield. London: Tate Publishing, 2004. P. 16-27.
272. Piccinini P. Life in the Media Landscape // Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History, Power Publications, University of Sydney, 2002. P. 202-203.
273. Parikka J. Media Ecologies and Imaginary Media: Transversal Expansions, Contractions, and Foldings //Fibreculture, 17, 2011. P. 34-50.
274. Parisi L. The Nano-Engineering of Desire //N. Giffney and M. Hird (eds), Queering the Non/Human. Aldershot: Ashgate, 2008. P. 283-309.
275. Plec E. Perspectives on Human-Animal Communication: Internatural Communication. London: Routledge, 2013. 288 p.
276. Plec E., Henry H, Jackson S. The Salmon Imperative// Rhetoric Society Quarterly 47, 2017: 247–56.
277. Popescu P. Amazon Beaming. New York: Little, Brown, 1991. 384 p.
278. Rao R. P. N., Stocco A., Bryan M., Sarma D, Youngquist T. M, Wu J et al. A Direct Brain-to-Brain Interface in Humans, PLoS ONE 9(11), 2014.
279. Ramsay S. Reading Machines: Towards an Algorithmic Criticism. Univ. of Illinois Press, 2011. 112 p.
280. Roden D. Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human. London: Routledge, 2014. 220 p.
281. Roger P., Elliott T. Yoko Ono// UNIT & Poem Machine, no. 9, 1967: 26–27.

282. Rogers L.J., Kaplan G. Songs, Roars, and Rituals: Communication in Birds, Mammals, and Other Animals. Cambridge: Harvard UP, 2000. 207 p.
283. Rogers R. Overcoming the Objectifi cation of Nature in Constitutive Theories: Toward a Transhuman, Materialist Theory of Communication //Western Journal of Communication 62, 1998: 244–272.
284. Rotman B. Becoming Beside Ourselves: The Alphabet, Ghosts, and Distributed Human Being . Foreword by T. Lenoir. Durham, N.C./London: Duke University Press, 2008. 216 p.
285. Roossinck M.J. The good viruses: viral mutualistic symbioses. Nature Reviews Microbiology 9, 2011: 99–108.
286. Salen K., Zimmermann E. Game Design and Meaningful Play// Raessens, Joost & Jeffrey Goldstein (eds.), Handbook of Computer Game Studies. Cambridge (Mass.): MIT Press, 2005. P. 59-79.
287. Salter Ch. Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making. Cambridge, MIT Press, 2015. 328 p.
288. Salter Ch. Participation, interaction, atmosphere, projection: New forms of technological agency and behavior in recent scenographic practice // The Routledge Companion to Scenography. Edited by. Arnold Aronson. Routledge, 2017. P. 161–82.
289. Sandry E. Robots and Communication. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2015.129 p.
290. Savva N., Scarinzi A., Bianchi-Berthouze N. Continuous Recognition of Player's Affective Body Expression as Dynamic Quality of Aesthetic Experience// Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, vol. 4, issue 3, (Special issue), guest edited by Cameron Browne, Simon Colton and Georgios Yannakakis, pp. 199 – 212, 2012.
291. Scarinzi Alfonsina (ed.). Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy. Dordrecht: Springer, 2014. 330 p.
292. Schäfer M. T. Bastard Culture!: How User Participation Transforms Cultural Production. Amsterdam University Press, 2011. 249 p.
293. Schatzki T., Knorr-Cetina K., Von Savigny E., eds, The practice turn in contemporary theory. London, Routledge, 2001. 239 p.
294. Schneps-Schneppe M., Namiot D. Machine-to-Machine Communications: the view from Russia // International Journal of Open Information Technologie// International Journal of Open Information Technologies, 1(1), 1-5, 2013.
295. Schrödinger E. Discussion of Probability Relations between Separated Systems // Proceedings of the Cambridge Philosophical Society, 1935. № 31. Pp. 555 -563.
296. Schutten M. K. Tahlequah's International Activism: Situating the Body and the Intimacy of Grief as Evidence of Human-Caused Climate Change //Communicating in the Anthropocene: Intimate Relations. Edited by Alexa M. Dare and C. Vail Fletcher. Lanham: Lexington Books, 2021. Pp. 253–73.
297. Schwab K. The Fourth Industrial Revolution. New York,NY:Portfolio Penguin, 2016.192 p.
298. Serres M. Yeux. Paris: Le Pommier, 2014. 111 p.
299. Serres M. Eyes. (A.-M. Feenberg-Dibon, trans.). London-New York: Bloomsbury, 2015. 211 p.
300. Seigworth G. J., Gregg M. An inventory of shimmers.// M. Gregg & G. J. Seigworth (Eds.), The affect theory reader (pp. 1–25). Durham, NC: Duke University Press, 2010.
301. Shannon C., Weaver W. The mathematical theory of communication. Urbana: University of Illinois Press, 1949. 125 p.
302. Shaviro S. Post-cinematic affect. Winchester: Zero Books, 2010. 191 p.
303. Sha X. W. Poiesis and Enchantment in Topological Matter, Cambridge, Mass.: MIT, 2013. 384 p.
304. Sheldrake R. Dogs That Know When Their Owners Are Coming Home. New York: Crown Publishing Group, 2011. 400 p.

305. Shepard P. Thinking Animals: Animals and the Development of Human Intelligence. Athens: U of Georgia P, 1998. 296 p.
306. Slack J.D. Beyond transmission, modes, and media. // J. Packer, W. Crofts, & B. Stephen (Eds.). Communication matters. Materialist approaches to media, mobility, and networks. New York, NY: Routledge, 2012. P. 143-158.
307. Spatz B. What a Body Can Do: Technique as Knowledge, Practice as Research. London: Routledge, 2015. 294 p.
308. Smuts B. Embodied communication in non-human animals //Fogel, A., King, B. J. and Shanker, S. G. (eds) Human development in the twenty-first century: visionary ideas from systems scientists. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. Pp. 136-146.
309. Sorgner S. L. Philosophy of Posthuman Art. Schwabe Verlagsgruppe AG,2022.143 p.
310. Stelarc. Parasite visions: Alternate, intimate and involuntary experiences. Art and Design: Sci-Fi Aesthetics, 12 (9/10), 1997. Pp. 66–69.
311. Stelarc. From psycho to cyber strategies: prosthetics, robotics and remote existence //Cultural Values 1:2 (1997). Pp. 241-249.
312. Stephen H. Fairclough, G.K. (eds.). Advances in Physiological Computing, Springer Publishing London, 2014. 238 p.
313. Stern N. The Implicit Body as Performance: Analyzing Interactive Art. //Leonardo. Vol. 44, No. 3. Massachusetts: MIT Press, 2011. Pp. 233–238.
314. Stiegler B. Technics and time / La technique et le temps, 1: La faute d'Epiméthée. Stanford, Calif. : Stanford University Press, 1998. 316 p.
315. Stiegler B. Uncontrollable Societies of Disaffected Individuals: Disbelief and Discredit, Volume 2. Cambridge: Polity Press, 2012. 200 p.
316. Stiles K. Being Undyed: The Meeting of Mind and Matter in Yoko Ono's Events //Yes Yoko Ono, eds. Alexandra Munroe, Yoko Ono, Jon Hendricks, and Bruce Altshuler. New York: Japan Society, 2000. P. 145–149.
317. Susen S. The 'Postmodern Turn' in the Social Sciences. Houndmills – Basingstoke – Hampshire: Palgrave Macmillan UK, 2015. 522 p.
318. Taguchi H.L.: A diffractive and Deleuzian approach to analysing interview data// Feminist Theory 13(3), 2012: 265–281.
319. Taylor C.A., Ivinson G. Material Feminisms: New Directions for Education //Gender and Education 25(6), 2013. Pp. 665-670.
320. The nonhuman turn / Richard Grusin, editor. Center for 21st Century Studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. 288 p.
321. Thibaut J. W., Kelly H. H. The social psychology of groups. New York: Wiley, 1959. 325 p.
322. Thrift N. Non-representational theory: Space, Politics, Affect. London: Routledge, 2007. 336 p.
323. Thrift N. Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect //Geografiska Annaler, 2004, 86B(1): 55–76.
324. Tomas D. Feedback and Cybernetics: Reimaging the Body in the Age of the Cyborg // Featherstone M., Burrows R. (eds) Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment. – London: SAGE Publications, 1995. P. 21-43.
325. Tomkins S. S. Affect theory // P. Ekman, W. V. Friesen, & P. Ellsworth (Eds.), Emotion in the human face. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1982. Pp. 353–395.
326. Trigg S. Affect theory //Early Modern Emotions. An Introduction. Edited BySusan Broomhall. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. P. 48-51.
327. Turner V. Variations on a Theme of Liminality // Sally F. Moore & Barbara C Myerhoff(Ed.). Secular Rites. Assen, 1977. P. 36–52.
328. Ulmer G. Introduction. "Electracy" // Networked: A (Networked Book) about (Networked Art) by Authors and Collaborators of the Networked Book Project. 1 July 2009.
329. Ulmer G. Teletheory: Grammatology in the Age of Video. New York: Routledge, 1989. 257 p.

330. Ulmer G. L. Foreword: Elementary Cool //Rice Jeff. The Rhetoric of Cool: Composition Studies and New Media. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 2007.
331. Ulmer G. Barthes's Body of Knowledge // Studies in 20th Century Literature 5.2 (1981): 219-235.
332. Ulmer G. L. Heuretics: The Logic of Invention. Baltimore:Johns Hopkins UP,1994.267 p.
333. Ulmer G. Electronic Monuments. Minneapolis: Univercity of Minnesota, 2005. 280p.
334. Vacca J.R. Nanoscale Networking and Communications Handbook. CRC Press, Taylor and Francis Group, 2020. 530 p.
335. Venn C. Individuation, Relationality, Affect: Rethinking the Human in Relation to the Living// Body and Society 16.1 (2010): 129–61.
336. Verbeek, P.P. What things do: philosophical reflections on technology, agency, and design. Pennsylvania: Penn State University Press., 2005. 264 p.
337. Vita-More N. Aesthetics: Bringing the Arts & Design into the Discussion of Transhumanism.// The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future. West Sussex, UK: John Wiley & Sons, 2013. Pp. 18-27.
338. Voskuhl A. Humans, machines, and conversations: An ethnographic study of the making of automatic speech recognition technologies // Social Studies of Science. 2004. Vol. 34. No. 3. P. 393–421.
339. Warwick K. I. Cyborg. Illinois, 2004. 328 p.
340. Weder F., Krainer L., Karmasin M. (Eds.). The Sustainability Communication Reader: A Reflective Compendium. Berlin, Germany: Springer, 2021. 591 p.
341. Westerlaken M. & Gualeni S. Situated Knowledges through Game Design: A Transformative Exercise with Ants. // The Philosophy of Computer Games Conference, Malta, 2016. Pp. 1-25.
342. Whatmore S. Materialist Returns: Practising cultural geography in and for a more-than-human world// Cultural Geographies, 13 (2006): 600–9.
343. Whatmore S. Hybrid Geographies: Natures, Cultures, Spaces. København: SAGE, 2002. 246 p.
344. Wheeler W. Natural Play, Natural Metaphor, and Natural Stories: Biosemiotic Realism. //Material Ecocriticism. S. Iovino, S. Oppermann (eds). Indiana University Press, 2014. Pp. 67–79.
345. Wheeler W. The Biosemiotic Turn: Abduction; or, The Nature of Creative Reason in Nature and Culture// Ecocritical Theory: New European Approaches, ed. by A.Goodbody, K. Rigby. University Press of Virginia, 2011. Pp. 270-282.
346. White G. Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation, London: Palgrave Macmillan, 2013. 234 p.
347. Whitehead A.N. Process and Reality. An Essay in Cosmology. New York: Macmillan Publishing, 1978. 398 p.
348. Wiener N. Cybernetics, Or Control and Communication in the Animal and the Machine. 2nd ed. New York: The M.I.T. Press and John Wiley & Sons, Inc., 1961. 352 p.
349. Wilson G., Allanson J. The Role of Electrophysiology in Human-Computer Interaction //Proceedings of IHM-HCI Conference, Lille, September 2001.
350. Wilson T. Understanding Media Users: From Theory to Practice.Oxford:WileyBlackwell, 2008.
351. Wirman H. Games for/with Strangers: Captive Orangutan (Pongo Pygmaeus) Touch Screen Play //Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture, 30, 2014. Pp. 103-113.
352. Wolfe C. What is Posthumanism? Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010. 357 p.
353. Wolfe C. Animal Rites: American Culture, the Discourse of Species, and Posthumanist Theory. Chicago and London: University of Chicago Press, 2003. 237 p.
354. Woodward K, Lea J. Geographies of Affect // Smith Pain, Marston Jones III eds. The Sage Handbook of Social Geographies. SAGE Publications Ltd, London UK, 2010. Pp. 154-175.
355. Yampolskiy R.V. Artificial Superintelligence: A Futuristic Approach. – Boca Raton: CRC Press, 2015. 227 p.

356. Yoko Ono. Coughing is a Form of Love: A Portrait of the Artist as a Young philosopher// Yoko Ono: between the sky and my head, ed. Thomas Kellein. Koln: Cornerhouse, 2008. P. 146-155.
357. Yoko Ono. The Word of a Fabricator (1962) //Alexandra Munroe, with Jon Hendricks, Yes: Yoko Ono. NY: Japan Society, Harry N. Abrams, 2000. 352 p.
358. Zimmer C. The Surprising Science of Animal Friendships // Time, 20 Feb. 2012. 68p.
359. Zylinska Joanna (ed.). The Cyborg Experiments: the Extensions of the Body in the Media Age. London and New York: Continuum, 2002. 252 p.