

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

**«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГАОУ ВО «РГГУ»)**

Крувко Татiana Вячеславовна

**КОНСТРУИРОВАНИЕ «ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКОГО СУБЪЕКТА»
В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ 2010-х – 2020-х ГОДОВ**

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Научный руководитель
Доктор исторических наук, профессор,
Зверева Галина Ивановна

Москва 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ СУБЪЕКТА В СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОМ ЗНАНИИ	27
1.1. Концепт «постгуманистический субъект» в контексте кризиса классического понятия субъекта.....	27
1.2. Субъект и тело в теории экранной культуры	44
1.3. Дискурсивно-материальная природа экранной культуры	58
ГЛАВА 2. ГИБРИДНОСТЬ «ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКОГО СУБЪЕКТА» В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ	67
2.1. Предпосылки онто-эпистемологических изменений субъекта в экранной культуре в первой половине XX века.....	67
2.2. Трансформации субъекта в экранной культуре во второй половине XX века.....	81
2.3. Идея множественности субъекта в современной экранной культуре	99
ГЛАВА 3. РАЗЛИЧИЕ КАК СВОЙСТВО «ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКОГО СУБЪЕКТА» В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ.....	120
3.1. Субъектность монстров в экранной культуре.....	123
3.2. Субъектность животных в экранной культуре	133
3.3. Субъектность растительности в экранной культуре	142
3.4. Субъектность окружающей среды в экранной культуре	148
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	158
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	161
Источники	161
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	188
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	201

ВВЕДЕНИЕ

Экраны перестали быть просто каналами информации. Время, которое современный городской житель в среднем проводит перед экранами смартфонов, ноутбуков, планшетов и телевизоров, составляет почти семь часов в день¹. Среди подростков этот показатель может превышать восемь часов². Экранная культура стала средой, в которой человек проводит значительную часть своей жизни. Многие аспекты этой среды определяются материальными свойствами устройств и формами репрезентации информации, что влияет на нарративные особенности и доступность контента для разной аудитории³, формы и содержание исторического знания⁴. В этих условиях формируется новый тип субъекта. Сегодня традиционные представления о человеке оказываются недостаточными для понимания радикальных изменений, затрагивающих его мышление, коммуникацию и восприятие своих телесных границ.

Исходя из ценностей гуманизма, информационные технологии рассматриваются⁵ противоречиво: как источник потенциальной угрозы в связи с практиками потребления и экологическими проблемами, или как фактор прогресса, выраженный в образах технологических расширений человека⁶. Тем самым проявляется внутреннее противоречие самого гуманизма. Утверждая себя как универсальную систему ценностей, он в то же время стал одной из причин тех кризисов, которым призван противостоять. В этой связи уже в 1940-е годы гуманизм как культурная парадигма подвергся критике⁷.

¹ Exploding Topics. Alarming average screen time statistics. URL: <https://explodingtopics.com/blog/screen-time-stats> (дата обращения: 20.08.2025).

² Cosmo Together. Average screen time for teenagers in 2025. URL: <https://cosmotgether.com/blogs/news/average-screen-time-for-teenagers-in-2025> (дата обращения: 20.08.2025).

³ Меден Ю. Царапины и глитчи. О сохранении и демонстрации кино в начале XXI века. М.: Музей Гараж, 2025. 208 с.

⁴ Зверева Г.И. Профессиональное историческое знание в медиатизированной среде: новые подходы к изучению // Преподаватель XXI век. 2022. №4. Часть 2. С. 306–315.

⁵ Маклюэн Г.М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2004. 464 с.

⁶ Концепция медиа как «расширений человека», предложенная Г. М. Маклюэном, восходит к гуманистическим представлениям о человеке как мере вещей и источнике культурных преобразований. Однако, подчеркивая, что каждое техническое расширение сопровождается утратой, «ампутацией» части человеческого опыта, Маклюэн предвосхищает критику гуманистического универсализма, характерную для постгуманистического дискурса.

⁷ Адорно Т., Хоркхаймер М. Диалектика Просвещения: философские фрагменты. М.: Медиум, Ювента, 1997. 312 с.

В связи с ограничениями и противоречиями гуманистической традиции в академических исследованиях последних трех десятилетий формируется постгуманизм, предлагающий новый критический понятийный аппарат, в том числе формируется концепция «постгуманистического субъекта», где человек рассматривается в условиях технологизированного мира и глобальных, во многом необратимых изменений среды его существования.

В академическом дискурсе философские концепции постчеловека (Р. Пепперелл, К. Хейлс) стали популярными в 1990-е с началом глобального распространения интернета, усилившего влияние экранной культуры на повседневную коммуникацию и ощущение телесных границ у человека. В 2010-е годы происходит новый всплеск дискуссий о постантропоцентризме (Р. Брайдотти, Ф. Феррандо, Ш. Хербрехтер). В исследованиях экранной культуры и ее субъекта в это время активно обсуждается вопрос о необходимости смены способа научного описания (Т. Эльзесер, М. Хагенер, Д. Родовик, Н. В. Самутина). В данном междисциплинарном исследовании эти вопросы пересекаются. Мы стремимся понять: какими средствами организуется «постгуманистический субъект» в современной экранной культуре? Какова генеалогия этого процесса? Экранная культура понимается в нашем исследовании как один из результатов научно-технологической революции.

На рубеже XX и XXI веков исследователи экранной культуры признали⁸, что большая часть установленных смыслов таких понятий, как «наблюдатель» и «репрезентация», рискует потерять свою актуальность, так как между наблюдающим субъектом и способами воплощения объектов на экранах происходит реконфигурация отношений. Распространение цифровых экранов усиливает взаимопроникновение виртуального и физического измерений. Оно ставит под вопрос их онтологический статус, изменяет структуру знания и представление о телесных границах. Сегодня исследование экранной культуры требует учета взаимосвязей между этими изменениями.

⁸ Крэри Дж. Техники наблюдателя. М.: V-A-C press, 2014. 256 с.

Вместе с тем, экранная культура как феномен, охватывающий аналоговые и цифровые технологии, содержит в себе элементы преемственности, которые связывают современную образность с более старыми типами организации визуального. Мы полагаем, что они сходятся в том, какими средствами организуется субъект. Сегодня его недостаточно понимать только как наблюдающего человека, который видит в определенных условиях, пройдя в XIX веке определенные этапы модернизации.

Тем не менее особенности экранной культуры невозможно рассматривать в отрыве от рефлексии процесса видения, поэтому отчасти наше исследование наследует работам, изучающим связь между субъектом и режимами видения (Дж. Крэри ⁹, Т. де Лауретис ¹⁰). На примере устройств от зоотропа до кинематографического аппарата в них изучается способность изобретений влиять на то, как зритель воспринимает свое тело и гендерную¹¹ идентичность.

Исследования средств конструирования субъекта требуют анализа дискурсивных, технических, формальных, нарративных и образных составляющих экранной культуры. С целью охватить указанное разнообразие аспектов мы обращаемся к концепции «постгуманистический субъект», которую переносим из теории критического постгуманизма в область прикладного исследования и используем в качестве аналитического инструмента. Как следствие, наше представление о субъекте будет определяться не границами тела человека, а областью отношений между его телом и свойствами экранного изображения.

Хотя экраны, которые практически стали частью наших тел, — это зачастую экраны смартфонов и ноутбуков, в нашем исследовании мы обращаемся к материалам кинематографа. Такое решение позволяет провести сравнительный анализ в исторической перспективе. Кроме того, кино отражает культурные тенденции раньше, чем они закрепляются в теории. Мы придерживаемся позиции, согласно которой основные принципы цифровых технологий наследуют

⁹ Там же.

¹⁰ De Lauretis T. Technologies of gender: essays on theory, film, and fiction. Bloomington: Indiana University press, 1987. 144 p.

¹¹ Здесь и далее под гендером имеются в виду социальные нормы о «мужском» и «женском».

кинематографу во многих отношениях. Так, нарезка сменяющихся изображений в историях пользователей в соцсетях соответствует редактируемому и монтажному принципам организации последовательностей для последующего воспроизведения (У. Дж. Т. Митчелл¹², Л. Манович¹³). В небольших экранах гаджетов можно увидеть возврат к ранней кинематографической форме — кинетоскопу, «аттракционному кино» модели Т. Эдисона¹⁴. Распространение интернета и цифровых технологий значительно влияет на возможность погружения человека в виртуальные среды, которые может создавать экран. Мы обращаем внимание на усиление таких коммуникативных свойств экранной культуры, но не делаем их предметом исследования.

Актуальность темы исследования определяется тем, что экранную культуру считают важнейшей частью медиапрактик (Э. Хухтамо и Л. Манович¹⁵) и основным источником утверждения истинности (Ш. Куббит¹⁶), определяющим коммуникацию и организацию жизни человека.

Современную рефлексию о человеке под воздействием экранных медиа по большей части определяет опыт кинотеории и медиаисследований. Сегодня киноведение и медиаисследования предполагают субъекта активным и сложным субъектом — в противовес влиятельным кинотеориям 1970-х годов из области screen studies с их интерпретацией субъекта как наблюдателя. В медиаисследованиях акцент смещен преимущественно на технологические аспекты, например, цифровые трансформации экранного изображения. Вопросы об онтологии и изменении структуры субъекта при этом остаются на периферии.

С тех пор как киноведение стало частью академического дискурса в 1970-е, каждое последующее десятилетие ученые фиксируют исследовательский кризис в этой области, в первую очередь в связи с постоянно меняющимся объектом

¹² Mitchell W.D.T. The reconfigured eye. Visual truth in the post-photographic era. MA: MIT press, 1998. P. 83–84.

¹³ Манович Л. Цифровое кино и история движущегося изображения // Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб: Дмитрий Буланин. 2012. С. 377–398.

¹⁴ Кириллова Н.Б. Остается ли кино локомотивом экранной культуры? // Вестник ВГИК. 2013. №15.

¹⁵ Чистякова В. Предисловие // Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 5.

¹⁶ Cubbit S. Truth aesthetic politics. London: Short Run press, 2023. 264 p.

исследования. Например, в русскоязычных изданиях об этом писали М. Ямпольский в 1990-е¹⁷, Н. В. Самутина в 2010-е¹⁸; в иностранных — Т. Эльзессер и М. Хагенер в 1990-е и в 2010-е¹⁹, десятилетие спустя П. Щепаник²⁰.

Исследовательница современного кинематографа Н. В. Самутина обращает внимание на то, что состояние исследований экранной культуры с их принципиальной междисциплинарной установкой и методологическим разнообразием нуждается в метатеории, вдохновленной философией²¹. В этой связи вопрос о том, как исследовать современную экранную культуру и человека в ней, остается открытым.

Помимо этого, высокий интерес к теме связан с тем, что на протяжении истории менее антропоцентричный взгляд на мир находил выражение в религии, науке и искусстве. В религиозных мифах человек антропоморфизировал природу и вступал в диалог с ней через ритуальные телесные практики. В Новое время сформировались механистические модели человека. В XIX веке эволюционные концепции поставили его в один ряд с другими живыми существами, а в XX веке экология и кибернетика рассматривали человека как часть более широких систем взаимодействий. Литература и искусство начала XX века, в частности футуризм, стремились представить мир с точки зрения предметов, машин или природных явлений, открывая возможность взгляда на реальность не только из человеческой перспективы.

Степень изученности темы диссертационного исследования. Несмотря на то, что данная тема является новой, некоторые ее аспекты исследованы глубоко.

Анализ генеалогии постгуманизма можно найти в монографиях различных авторов. Н. Бадмингтон рассматривает связь постгуманизма с

¹⁷ Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинематографии. М.: Научно-исследовательский институт киноискусства, Центральный музей кино, Международная киношкола, 1993. 216 с.

¹⁸ Самутина Н.В. Трансформация объекта как вызов науке о кино // Журнал НЛЮ. 2011. №3. [Электронный ресурс] URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2011/3/transformacziya-obekta-kak-vyzov-nauke-o-kino.html> (дата обращения: 31.08.2025).

¹⁹ Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб: Сеанс, 2024. 440 с.

²⁰ Szczepanik P. Beyond the crisis of film studies // NECSUS. European journal of media studies. 2021. Vol. 10. №2. P. 13–17. DOI: 10.25969/mediarep/17283.

²¹ Самутина Н.В. Указ. ст.

антигуманистической критикой субъекта во французской философии второй половины XX века²². Связь с представлением о человеке у Ф. Ницше анализирует Ш. Хербрехтер²³. Ф. Феррандо вносит вклад, обозначая сходства и различия между различными направлениями постгуманизма, а также определяет общие черты в понимании постчеловека как субъекта²⁴. Идею агентности материи исследуют С. Иовино²⁵ и Д. Куле²⁶; Р. Дольфин²⁷ и К. Вольф²⁸ анализируют практические и философские последствия этой концепции.

Критическую оценку постгуманизма также предлагают множество авторов. С. Жижек критикует его за антисовременность, наивность и склонность к анимизму²⁹. Б. Бойзен³⁰ акцентирует внимание на нерепрезентативных стратегиях, выходящих за рамки традиционного мышления. К. Калтофен³¹ рассматривает стратегии постгуманизма как частичное снятие ответственности человека и общества за свои поступки.

Количество русскоязычных исследований *структурно-методологического аппарата* постгуманизма постепенно увеличивается. В последнее десятилетие были защищены несколько диссертаций на эту тему. Так, А. В. Павлов в своей докторской диссертации исследует постгуманизм как философию культуры постмодерна³². И. В. Катерный в своей работе представляет всеобъемлющую комплексную характеристику постгуманизма с точки зрения социологии³³.

²² Badmington N. Posthumanism. New York: Palgrave, 2000. 172 p.

²³ Herbrechter S. Posthumanism: a critical analysis. London: Bloomsbury Academic, 2013. 239 p.

²⁴ Феррандо Ф. Философский постгуманизм. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2022. 360 с.

²⁵ Iovino S., Oppermann S. Material ecocriticism: materiality, agency, and models of narrativity // Ecozona. 2012. Vol. 16. №1. P. 75.

²⁶ Coole D., Frost S. Introducing the new materialisms // New materialisms ontology, agency and politics. Durham, London: Duke University press, 2010. P. 6.

²⁷ Dolphijn R., Van der Tuin I. New materialism: interviews & cartographies. MI: Open humanity press, 2012. P. 19–21.

²⁸ Wolfe C. Critical environments: postmodern theory and the pragmatics of the outside. Minneapolis: University of Minnesota press, 1998. 200 p.

²⁹ Harperrill C. Zizek's critique of new materialism: can we theorize natural subjectivity? // This is not a sociology blog. 12 March 2015. URL: <https://thisisnotasociology.blog/2015/03/12/zizeks-critique-of-new-materialism-can-we-theorise-natural-subjectivity/> (дата обращения: 21.07.2024).

³⁰ Boysen B. The embarrassment of being human: a critique of new materialism and object-oriented ontology // Orbis Litterarum. 2018. Vol. 73. №.3. P. 225–242.

³¹ Kaltofen C. Between radical posthumanism and weak anthropocentrism // Reflections on the posthuman in international relations. Bristol: E-International Relations Publishing, 2017. P. 19–28.

³² Павлов А.В. Философия культуры в постпостмодернизме: критический анализ: дис. ... докт. филос. наук. М.: МГУ, 2019.

³³ Катерный И.В. Постгуманизм: критический анализ социальных и дискурсивных практик: дис. ... докт. соц. наук. М.: МГИМО, 2022.

М. А. Иванченко анализирует постгуманизм как эволюцию идей гуманизма в философском контексте ³⁴. Н. В. Загурская делает акцент на влиянии постструктуралистской философии ³⁵. Существенный вклад в популяризацию постгуманизма в русскоязычном поле делает А. И. Криман, автор десятков статей и участница коллективных монографий. В своем диссертационном исследовании она дает характеристику социально-философских предпосылок развития постгуманизма ³⁶. Русскоязычные исследователи выделяют такие характерные черты постгуманизма, как противопоставление трансгуманизму (Е. Г. Грибовод³⁷), связь с постмодернизмом (А. В. Павлов ³⁸), переосмысление онтологического измерения (А. А. Парамонов³⁹, А. Мышкин⁴⁰, А. Писарев⁴¹), постдуализм (Л. А. Агамалова⁴²), пересмотр принципа субъект-объектных отношений (Р. В. Пеннер⁴³, Е. Никитина⁴⁴).

Исследования медиа и визуальных технологий с позиций экологии и энвайроментальных исследований также отчасти релевантны для нашего исследования, поскольку понимают медиа вне бинарного противопоставления техники природе. Среди них мы бы хотели отметить работы С. Куббита, который предлагает понятие экомедиа⁴⁵; анализ связи элементов животного происхождения

³⁴ Иванченко М.А. Эволюция гуманизма и формирование постчеловеческой социальности: дис. ... канд. тех. наук. Екатеринбург: УрФУ им. первого Президента РФ Б.Н. Ельцина, 2023.

³⁵ Загурская Н.В. Постчеловек. Version N / Posthuman. Версия Н. Харьков: ХНУ имени В.Н. Каразина, 2016. 292 с.

³⁶ Криман А.И. Истоки и смысл постгуманизма в социально-философском контексте: дис. ... канд. филос. наук. М.: МГУ, 2024.

³⁷ Грибовод Е.Г. Этапы становления постгуманизма. К постановке проблемы // Дискурс-Пи. 2020. №4 (41). С. 133–150. DOI: 10.24411/1817-9568-2020-10409.

³⁸ Павлов А.В. Постгуманизм: преодоление и наследие постмодернизма // Вопросы философии. 2019. №5. С. 27–35. DOI: 10.31857/S004287440005053-3.

³⁹ Парамонов А.А. Агентный реализм Карен Барад и концептуализм Нильса Бора // Философский журнал. 2022. Т. 15. №3. С. 100–112.

⁴⁰ Мышкин О.С. Грани нечеловеческого: манифестации иного в современной онтологии и эстетике // Технологос. 2019. №4. С. 88–100. DOI: 10.15593/pern.kipf/2019.4.07.

⁴¹ Писарев А.А. Сети, плоскости, материя: об употреблении плоских социальных онтологий // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2020. №1 (51). С. 144–157.

⁴² Агамалова Л.А. Дуалистическое в феминистских эпистемологиях: Д. Харауэй, К. Барад // Nauka.me. 2019. №2. С. 1–15. [Электронный ресурс] URL: <https://nauka.me/S241328880008051-0-1> (дата обращения: 03.06.2023). DOI: 10.18254/S241328880008051-0.

⁴³ Пеннер Р.В. От субъектности к агентности в социальных и гуманитарных дискурсах XXI века // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2022. Т. 22. Вып. 4. С. 393–397. DOI: 10.18500/1819-7671-2022-22-4-393-397.

⁴⁴ Никитина Е. По направлению к транс-мета-постгуманизму. 2017. [Электронный ресурс] URL: <http://www.academia.edu/36494476> (дата обращения: 20.06.2023).

⁴⁵ Cubbit S. Ecomedia. Amsterdam: Rodopi, 2005. 180 p.

и способа создания пленки у Н. Шукин⁴⁶; исследования, закладывающие целую область эко-критики экранной культуры, строящиеся вокруг понятий «глобальное экологическое воображение и нарративы риска», у У. Хейзе⁴⁷; исследования документальных экологических фильмов в сборнике под редакцией П. Виллокет-Мариконди⁴⁸; анализ фильмов при помощи концепций из области «новых материализмов» у А. Ивахив⁴⁹.

Проблематика *конструирования субъекта в экранной культуре* также является разработанной темой и затрагивается в различных исследованиях как теоретическая проблема (Н. В. Самутина⁵⁰, Т. Эльзесер и М. Хагенер⁵¹) с точки зрения коммуникативных аспектов (Ж. Л. Бодри⁵², Г. М. Маклюэн⁵³, Л. Манович⁵⁴), феминизма (Л. Малви⁵⁵), феноменологии (М. Мерло-Понти, П. Вирильо В. Собчак, О. Аронсон, М. Ямпольский⁵⁶), археологии медиа (Дж. Крэри, Ш. Куббит⁵⁷), гендерных исследований (А. Бальзамо, Т. де Лауретис⁵⁸); косвенно затрагивается в исследовании истории кинематографа у Ж. Садуля⁵⁹.

В этой связи в процессе исследования мы обнаружили, что для современных практических исследований отношений человека с экранными образами в контексте постгуманизма становятся актуальны идеи из французской теории кино

⁴⁶ Shukin N. *Animal capital: rendering life in biopolitical times*. Minneapolis: University of Minnesota press, 2009. 288 p. URL: <http://faculty.las.illinois.edu/rrushing/581/ewExternalFiles/Shukin-Animal%20Capital%20Ch.%202.pdf> (дата обращения: 05.08.2025).

⁴⁷ Heise U.K. *Sense of place and sense of planet: the environmental imagination of the global*. Oxford: Oxford University press, 2008. 250 p.

⁴⁸ Willoquet-Maricondi P. (ed.). *Framing the world: explorations in ecocriticism and film*. Charlottesville: University of Virginia press, 2010. 280 p.

⁴⁹ Ivakhiv A. *Ecologies of the moving image: cinema, affect, nature*. Waterloo: Wilfrid Laurier University press, 2013. 435 p.

⁵⁰ Самутина Н.В. Указ. ст.

⁵¹ Эльзесер Т., Хагенер М. Указ. соч.

⁵² Бодри Ж.-Л. Идеологические эффекты базового кинематографического аппарата // *Cinéthique* №7-8. Пер. О. Вивсянюк для Cineticle. 21.09.2017 [Электронный ресурс] URL: <https://cineticle.com/23-0-jean-louis-baudry-ideological-effects/> (дата обращения: 05.03.2025).

⁵³ Маклюэн Г.М. *Понимание медиа: внешние расширения человека*. М.: Кучково поле, 2004. 464 с.

⁵⁴ Манович Л. *Язык новых медиа*. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.

⁵⁵ Малви Л. *Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф* // *Антология гендерной теории*. Минск: ПроPILE, 2000. С. 280–296.

⁵⁶ См. Мерло-Понти М. *Феноменология восприятия*. СПб.: Ювента; Наука, 1999. 607 с.; Вирильо П. *Машина зрения*. СПб.: Наука, 2004. 140 с.; Sobchack V. *What my fingers knew: the cinesthetic subject, or vision in the flesh* // *Special effects / Special affects: technologies of the screen, symposium (conference paper)*. Melbourne, March 25, 2000; Аронсон О.В. *Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия)*. М.: НЛО, 2007. 416 с.; Ямпольский М. *Видимый мир*.

⁵⁷ См. Крэри Дж. *Техники наблюдателя*; Cubbit S. *Truth aesthetic politics*.

⁵⁸ См. Balsamo A. *Technologies of the gendered body: reading cyborg women*. Durham: Duke University press, 1996.; De Lauretis T. *Op. cit.*

⁵⁹ Садуль Ж. *Всеобщая история кино. Том 1*. М.: Искусство, 1958. 643 с.

начала XX века (Ж. Эпштейн, Л. Деллюк). М. Ямпольский называет их ранней кинофеноменологией⁶⁰. В этой группе мы также хотим упомянуть влиятельнейший труд Ж. Делеза «Кино»⁶¹. Хотя предметом его исследования является медиум кинематографа, те агентные свойства, которые Делез придает ему, и аналогии между человеком и экраном помогают нам лучше понять, как в теоретико-философском дискурсе логика постантропоцентризма распространяется на экранную культуру.

Исследования о постчеловеке в экранной культуре появились недавно, но уже имеют свою традицию. Хотя в качестве исследовательского инструментария традиционно привлекается влиятельная концепция субъекта «киборга» американской исследовательницы Д. Харауэй, подавляющее большинство монографий по теме относятся к британской школе и сосредоточено *на вопросах репрезентации*. В последнее десятилетие наблюдается своего рода тренд на исследование образов постчеловека на экране. М. Моллой, Д. Дункан и К. Генри исследуют экранные репрезентации природы и постчеловека с точки зрения критического постгуманизма⁶². Н. Бадмингтон⁶³ и Дж. Хьюз⁶⁴ обращаются к образам инопланетян, С. Купер — к репрезентации растений⁶⁵. Образы виртуальных пространств анализирует М. Чан⁶⁶.

Сюда же мы относим исследования образности, которые не обращаются к философии постгуманизма, но акцентируют внимание на процессах дегуманизации и субъективации нечеловеческих агентов. Среди них исследования смещений гендерной нормы в кино П. Рупперта⁶⁷, И. Таскер⁶⁸, С. Смагиной⁶⁹,

⁶⁰ Ямпольский М. Видимый мир.

⁶¹ Делез Ж. Кино. М.: Ад Маргинем Пресс, 2019. 560 с.

⁶² Molloy M., Duncan P., Henry C. Screening the posthuman. Oxford: Oxford University press, 2023. 272 p.

⁶³ Badmington N. Alien chic: posthumanism and the other within. London: Routledge, 2004. 224 p.

⁶⁴ Hughes J.J. Posthumans and democracy in popular culture // The palgrave handbook of posthumanism in film and television. London: Palgrave Macmillan, 2015. 450 p.

⁶⁵ Cooper S. Paper flowers: Jane Campion, Plant life, and The power of the dog // Philosophies. 2022. V. 7, №6. Article 143. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060143>.

⁶⁶ Chan M. Virtual Reality. Representations in contemporary media. London: Bloomsberg, 2014. 217 p.

⁶⁷ Ruppert P. Technology and the construction of gender in Fritz Lang's Metropolis // Genders. 2000. №32. P. 7. URL: <https://www.colorado.edu/gendersarchive1998-2013/2000/11/01/technology-and-construction-gender-fritz-langs-metropolis> (дата обращения: 15.04.2022).

⁶⁸ Tasker Y. Working girls: gender and sexuality in popular cinema. London, New York: Routledge, 1998. 234 p.

⁶⁹ Смагина С.А. Новая женщина в кинематографе переходных исторических периодов. М.: НЛО. 2023. 376 с.

А. Р. Усмановой⁷⁰ и И. Градинари⁷¹; исследования медиального голоса у О. Булгаковой⁷²; статьи П. Гондера о связи изменений в жанре боди-хоррор и открытии ДНК в середине XX века⁷³; анализ расового неравенства у Д. Томпсон⁷⁴; исследования М. Макдугалл⁷⁵ творчества Ж. Пенлеве; анализ природы монструозности у С. Уинклера⁷⁶.

В отдельную подгруппу мы выделяем *исследования структурных особенностей «постгуманистического субъекта»*. Исследование нового типа «терминального субъекта» (имеется в виду терминал как экран компьютера) на материале научной фантастики у С. Бьюкатмана⁷⁷, анализ принципов объективации на экране у Э. Эзра⁷⁸, генеалогия киборгов в кинематографе у С. Шорт⁷⁹, а также концептуальное представление о кинематографе как технологии «имитации» и «генетического» воображения у Дж. Стейси⁸⁰. Отметим, что анализ структурных особенностей в этой группе всегда опирается на опыт гендерных исследований. Э. Грэхем поднимает вопрос о репрезентации постчеловека в культуре в целом и утверждает, что понятие «постчеловек» по сути является таксономической категорией⁸¹.

В академической традиции США исследования такого рода не являются популярными настолько, чтобы можно было говорить об оригинальных подходах и разнообразии монографий. Однако сборник статей «Posthuman bodies» 1995 года под редакцией Дж. Хальберштам и И. Ливингстон⁸², с нашей точки зрения,

⁷⁰ Усманова А.Р. Разноцветная сексуальность и визуальное наслаждение в фильмах Педро Альмодовара // Би-текстуальность и кинематограф. Минск: ПроPILEI, 2003. С. 43–63.

⁷¹ Градинари И. Диктатура гетеросексуальности // Техника косо́го взгляда. М.: Издательство Института Гайдара, 2015. 290 с.

⁷² Булгакова О. Голос как культурный феномен. М.: НЛЮ, 2015. 567 с.

⁷³ Gonder P. “Like a monstrous jigsaw puzzl”: genetics and race in horror films of the 1950s // The velvet light trap. 2003. №52. P. 33–44.

⁷⁴ Thompson D. Wakana forever: Black Panther in black political thought. // Representations of political resistance and emancipation in science fiction / ed. by J. Grant and S. Parson. Lanham: Lexington Books. 2021. P. 93–113.

⁷⁵ McDougall A.M. Introduction: hybrid roots // Science is fiction: the films of Jean Painlevé. MA: MIT press, 2001. 213 p.

⁷⁶ Winkler S. The reign of classism: social bias in Frankenstein. URL: <https://channel-31.com/2021/02/09/the-reign-of-classism-social-bias-in-frankenstein/> (дата обращения: 24.07.2025).

⁷⁷ Bukatman S. Terminal Identity. The virtual subject in postmodern science fiction. Durham: Duke University press, 1993. 420 p.

⁷⁸ Ezra E. The cinema of things: globalization and the posthuman object. London: Bloomsbury Academic, 2018. 217 p.

⁷⁹ Short S. Cyborg cinema and contemporary subjectivity. Basingstoke: Palgrave Macmillan UK, 2005. 256 p.

⁸⁰ Stacey J. The cinematic life of Gene. Durham: Duke University press, 2010. 344 p.

⁸¹ Graham E.L. Representations of the post-human. Manchester: Manchester University press, 2002. 259 p.

⁸² Halberstam J.M., Livingston I. (eds.). Posthuman bodies. Bloomington: Indiana University press, 1995. 276 p.

проблематизирует интересующую нас тему наиболее близко к тому, как она понимается в критическом постгуманизме. Несколько статей сборника (К. Харли, К. Мэсон, Э. Уайт) посвящены попыткам обнаружить не образ киборга, но диапазон его выражений и культурных условий, в которых «киборгическое» возникает именно как гибридное событие между внутренне противоречивыми и не ассимилирующимися друг к другу дискурсами. В этом контексте результатом анализа становится выявление таких обстоятельств, которые нормализуют дискриминирующие практики и нарушение прав человека и животных на экране.

Вектор гуманитарных исследований второй половины XX века во многом определялся либеральными молодежными антирасистскими и феминистскими активистскими движениями. Однако в русскоязычных академических исследованиях репрезентаций постчеловека почти не встречаются работы, проблематизирующие гендер и расу. Чаще встречается анализ внутри- и межвидовой классовой несправедливости и рефлексия трансформации в способах коммуникации и самовосприятия.

Хотя *русскоязычные исследования репрезентаций постчеловека* представлены только статьями, они достаточно обширны. Н. В. Гуров обращает внимание на образы дегуманизации⁸³, Н. В. Столбова⁸⁴ прослеживает трансформации образов Чужого. Вопрос о сознании в образах технологических Других рассматривает О. В. Строева⁸⁵. Гуманизацию личных качеств в образах зомби анализирует А. В. Павлов⁸⁶, а гуманизацию в современных репрезентациях классических кинематографических монстров исследуют Н. Н. Верещагина и П. Компацарис⁸⁷. Исключением из этих материалов являются исследования

⁸³ Гуров О.Н. Человек и технологии: кто кому паразит? Опыт исследования зарубежных сериалов и кинофильмов [Электронный ресурс] URL: <https://tv-science.online/wp-content/uploads/2021/07/O.N.-Gurov.pdf> (дата обращения: 08.04.2023).

⁸⁴ Столбова Н.В. Образ синтетика в серии фильмов о «Чужих»: феноменология человеко-машинного взаимодействия // Семиотические исследования. 2022. Т. 2. №4. С. 22–30.

⁸⁵ Строева О.В. Феноменология тела в контексте постгуманизма (на примере популярных сериалов жанра киберпанк) // Наука телевидения. 2018. Т. 14, №1.

⁸⁶ Павлов А.В. Постзомби: постгуманизация монстра в современных фильмах о зомби // Наука телевидения. 2023. Т. 19. №3. С. 153–173. DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173. EDN: ANLLXQ.

⁸⁷ Верещагина Н.В., Компацарис П. Катастрофизм и восстание природы: экологическая монструозность в нарративах популярной медиакультуры // Наука телевидения. 2023. Т. 19. №3. С. 97–120. DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.3-97-120. EDN: QIOUUE.

А. Р. Усмановой⁸⁸, И. Градинари⁸⁹, отчасти снова А. В. Павлова⁹⁰, опирающиеся как раз на гендерные подходы и обнаруживающие критику дискриминирующих дискурсов в кинематографе. Также отметим, что подробно изучены возможности постгуманистских подходов как методов анализа искусства в работах А. В. Володиной⁹¹.

Большинство эмпирических работ в области экранной культуры, изученных нами, обращаются к теме постгуманизма через образ, чтобы найти в репрезентациях характерные типажи и через них рассмотреть социальные или философские проблемы.

Таким образом, сегодня остается недостаточно изученным вопрос о конструировании «постгуманистического субъекта» в экранной культуре, в частности в плоскости гендера, расы и класса.

Объект исследования — современная экранная культура в художественных, документальных и анимационных фильмах и сериалах.

Предмет исследования — конструирование «постгуманистического субъекта» в экранной культуре через взаимоотношения с нечеловеческим: техникой в широком смысле этого слова, средой, другими формами жизни.

Гипотеза исследования заключается в том, что средства экранной культуры с момента ее появления в конце XIX века способствовали конструированию «постгуманистического субъекта» и представлений о его гибридности. Помимо этого, мы предполагаем, что в исторической перспективе гибридные свойства субъекта будут изменяться в соответствии с доминирующими дискурсами эпохи.

⁸⁸ Усманова А.Р. Разноцветная сексуальность и визуальное наслаждение в фильмах Педро Альмодовара // Би-текстуальность и кинематограф / под ред. А. Усмановой. Минск: Пропилеи, 2003. С. 43–63.

⁸⁹ Градинари И. Указ соч. С. 2–10.

⁹⁰ Павлов А.В. Будущее 2049: политический потенциал позднего постмодернизма // Логос. 2021. Т. 31, №6.

⁹¹ Володина А.В. Делезианская теория аффекта: эстетическая проблематика // Культура и искусство. 2019. №12. С. 35–45. DOI: 10.7256/2454-0625.2019.12.31729. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=31729 (дата обращения: 03.06.2023).

Таким образом, конструирование «постгуманистического субъекта» в экранной культуре 2010-х – 2020-х годов будет обладать отличительными чертами.

Цель исследования — дать характеристику особенностям конструирования «постгуманистического субъекта» в экранной культуре в 2010-х – 2020-х годах.

Поставленная цель обуславливает следующие задачи:

1. Определить понятие «постгуманистический субъект» как актуальную аналитическую конструкцию в контексте кризиса «классического субъекта» в философии и культуре.
2. Проанализировать, как в истории теорий экранной культуры и кинематографа изменялось понимание телесности субъекта.
3. Обосновать неразрывную связь дискурсивных и материальных аспектов в экранной культуре.
4. Проследить, как в экранной культуре первой половины XX века формируются предпосылки идеи гибридности субъекта.
5. Рассмотреть способы конструирования гибридного субъекта экранной культуры второй половины XX века в контексте изменений ее выразительных средств, образов и сюжетов.
6. Проанализировать, как в экранной культуре 2010–2020-х годов конструирование «постгуманистического субъекта» определяется идеей множественности субъекта
7. Изучить изменения в репрезентации монстров в современной экранной культуре.
8. Показать, каким образом в экранной культуре меняется представление о субъектности животных.
9. Рассмотреть особенности конструирования субъектности растительности в экранной культуре.
10. Проанализировать особенности конструирования субъектности окружающей среды.

Эмпирической базой исследования стали несколько групп и видов источников.

Все источники делятся на *основные* и *дополнительные* по хронологическому признаку. К группе *основных* источников относятся аудиовизуальные и текстовые материалы 2010-х – 2020-х годов, в том числе два фильма 2008 и 2009 годов, выбранный хронологический период обоснован стремлением определить сложившиеся тенденции в современной экранной культуре. К группе *дополнительных* источников относятся письменные и аудиовизуальные материалы, созданные до 2000-х годов.

К *первому виду источников* мы относим *аудиовизуальные материалы*: фильмы и анимированные сериалы, где различным образом переосмысляется проблема антропоцентризма. Фильмы и сериалы были отобраны в соответствии с репрезентацией взаимодействия человека и нечеловеческого, понимаемого в широком смысле — как сферы технологий, животных, вещей, природных явлений и материальных сред. При составлении корпуса источников мы стремились наиболее разнообразно представить способы взаимодействия человека и различных видов нечеловеческих агентов.

На примере таких современных экспериментальных фильмов как «Каменный остров» (2022), реж. М. Дженкин, «Недотрога» (2019), реж. А. Пинтилие мы рассматриваем функцию монтажа в конструировании «постгуманистического субъекта». Влияние феминистского и деколониального дискурсов анализируется в репрезентациях женщин-киборгов в картинах «Кровь машин» (2019), реж. С. Икерман; «Она» (2013), реж. С. Джонз; «Призрак в доспехах» (2017), реж. Р. Сандерс; «Черная пантера: Ваканда навеки», (2022), реж. Р. Куглер. В последней главе мы раскрываем идею структур родства человека с миром на примере фильмов «Малыш Джо» (2019), реж. Дж. Хауснер и «Иа» (2022), реж. Е. Сколимовски.

Мы обратились к фильмам более ранних периодов экранной культуры для сравнительной характеристики. Среди них мы выбрали наиболее изученные и

репрезентативные картины, ставящие под сомнение антропоцентризм различным образом. Например, «Метрополис» (1927), реж. Ф. Ланг, «Человек с киноаппаратом» (1929) и «Шестая часть мира» (1926), реж. Д. Вертов, «Новые времена» (1936), реж. Ч. Чаплин и документальные фильмы 1930-х годов о подводном мире Ж. Пенлеве.

Для сравнительного анализа мы также обращаемся к часто упоминаемым постгуманистами картинам, например, «Космическая одиссея» (1968), реж. С. Кубрик, и «Странные дни» (1995), реж. К. Бигелоу и наоборот, к редко упоминаемым в этом контексте, но репрезентативным фильмам «Альфавилль» (1965), реж. Ж.Л. Годара или «Лестница» (1987), реж. З. Рыбчинского. Кроме того, по необходимости, мы упоминаем важные для определенных проблематик постантропоцентризма картины, но не анализируем их детально, они относятся к упоминаемым источникам.

Отсутствие единой жанровой и географической принадлежности фильмов позволило нам сделать выводы об особенностях конструирования «постгуманистического субъекта» и продемонстрировать перспективу применения этого понятия в качестве актуального инструмента для анализа самого широкого ряда аспектов экранной культуры.

Ко второму виду источников мы относим интервью, манифесты и статьи тех режиссеров, которые затрагивают вопросы об отношениях человека и техники и субъектности нечеловеческих форм, рефлексировав свое творчество. Среди них С. Икерман⁹², Р. Сандерс⁹³, С. Джонз⁹⁴, Дж. Кэмерон⁹⁵, И. Росселини⁹⁶, Е.

⁹² Seth Ickerman Interview [Электронный ресурс] // NewRetroWave. 12.12.2016. URL: <https://newretrowave.com/2016/12/12/seth-ickerman-interview/> (дата обращения: 09.10.2025).

⁹³ Director Interview: Rupert Sanders on “Ghost in the Shell” [Электронный ресурс] // VFXblog. 7 апреля 2017 г. URL: <https://vfxblog.com/2017/04/07/director-interview-rupert-sanders-on-ghost-in-the-shell/> (дата обращения: 09.10.2025).

⁹⁴ Spike Jonze Would Like You to Know “Her” Is NOT About Technology [Видеозапись] // YouTube : официальный канал Grantland. 18 февраля 2014 г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3vAJGE97e4A> (дата обращения: 09.10.2025).

⁹⁵ Exclusive: Interview with James Cameron and the Avatar 2 editorial team [Электронный ресурс] // ProVideo Coalition. Режим доступа: <https://www.provideocoalition.com/exclusive-interview-with-james-cameron-and-the-avatar-2-editorial-team/> (дата обращения: 09.10.2025).

⁹⁶ Frisky Business: Isabella Rossellini Discusses «Green Porno» [Электронный ресурс] // MUBI Notebook. — Режим доступа: <https://mubi.com/en/notebook/posts/frisky-business-isabella-rossellini-discusses-green-porno> (дата обращения: 09.10.2025).

Сколимовски⁹⁷, М. Дженкин⁹⁸, Ж. Пенлеве⁹⁹, Ж. Эпштейн¹⁰⁰, С. Эйзенштейн¹⁰¹, Д. Вертов¹⁰².

Часть литературы, на которую мы опираемся, выполняет множественную функцию. В качестве письменных источников мы используем описания реакции на крупный план у французской публики в исследовании Ж. Садуля¹⁰³, описание недоступных нам ранних фильмов у С. Бьюкатмана¹⁰⁴ и Т. Кастро¹⁰⁵, эти авторы указаны в общем списке литературы. Опираясь на упомянутые тексты, мы расширяем распространенное упрощенное представление о постгуманизме в экранной культуре, выводим его за пределы жанра научно-фантастических фильмов, образов роботов и киборгов¹⁰⁶.

Теоретико-методологические основы исследования.

Мы полагаем, что критический постгуманизм¹⁰⁷, как группа подходов (Д. Харауэй, К. Хейлс, К. Барад, Р. Брайдотти), опирающихся на транс- и постдисциплинарные принципы, может претендовать на роль метатеории для исследования дискурсивных и материальных аспектов экранной культуры.

Определяющим в критическом постгуманизме является этическое измерение — признание взаимной зависимости всех существ и процессов, включая

⁹⁷ Interview: Jerzy Skolimowski on EO [Электронный ресурс] // Filmmaker Magazine. — 30.11.2022. — URL: <https://filmmakermagazine.com/117467-interview-jerzy-skolimowski-eo/> (дата обращения: 09.10.2025).

⁹⁸ Jenkin M. Silent Landscape Dancing Grain 13 Manifesto [Электронный ресурс]. 25 Dec. 2012. URL: <https://markjenkin.co.uk/silent-landscape-dancing-grain-13-manifesto> (дата обращения: 09.10.2025).

⁹⁹ Penlevé J. The castration of the vocumentary. 1952 // Science Is Fiction: The Films of Jean Painlevé / ed. by A. Marina McDougall, B. Berg. MA: MIT press, 2001. P. 149.

¹⁰⁰ Epstein J. Le cinématographe vu de l'Etna // Écrits sur le cinéma. Т. I : 1921–1947. Paris : Éditions Seghers, 1974. P. 132–152. [Электронный ресурс] URL: https://monoskop.org/images/8/86/Epstein_Jean_Ecrits_sur_le_cinema_1921-1953_Tome_1_1921-1947.pdf. (дата обращения: 24.07.2025).

¹⁰¹ Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964. Т. 2. [Электронный ресурс] URL: http://az.lib.ru/e/ejzenshtejn_s_m/text_1923_montazh.shtml (дата обращения: 24.07.2025).

¹⁰² Вертов Д. МЫ. Вариант манифеста // Дзига Вертов. Из наследия. Т. 2: Статьи и выступления. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. [Электронный ресурс] URL: <https://oteatre.info/my-variant-manifesta/> (дата обращения: 24.07.2025).

¹⁰³ Садуль Ж. Всеобщая история кино. М.: Искусство, 1958. Т. 1. С. 95.

¹⁰⁴ Bukatman S. Op. cit. P. 118.

¹⁰⁵ Castro T. The mediated plant // E-flux journal. 2019. September. P. 102. URL: <https://www.e-flux.com/journal/102/283819/the-mediated-plant/> (дата обращения: 25.03.2024).

¹⁰⁶ Полный перечень источников приводится в Списке источников и литературы, а также в Приложении 2, где перечислены все Упомянутые источники.

¹⁰⁷ Herbrechter S. Op cit.

человека, природу и технологии. Современные экологические и культурные кризисы в этом контексте понимаются как *эпистемологическая* и *онтологическая* проблемы. Первая проблема связана с тем, что человек традиционно ставил себя выше других форм жизни и тем самым ограничивал понимание мира и самого себя.¹⁰⁸ Преодоление этой иерархии связано с необходимостью трансформации знаний, чтобы они не приводили к разрушительным последствиям для человека и окружающей среды. Постановка второй проблемы приводит к утверждению постантропоцентризма как онтологического состояния мира, что смещает границы между человеческим и нечеловеческим, субъектом и объектом. В экранной культуре данное смещение проявляется в отношениях зрителя и экрана, зрителя и образа, образа и референта.

Центральным понятием в исследовании становится *«постгуманистический субъект»* из теории Р. Брайдотти¹⁰⁹. Он понимается не как изолированное «я», ограниченное телом человека, а как материально-воплощенное событие в сети связей между людьми и нечеловеческими агентами. Особенности «постгуманистического субъекта» раскрываются подробнее через концепции философов, на которых опирается Р. Брайдотти.

Так, отсылка к М. Фуко показывает, что дисциплинарные практики конструируют представления о телесности и нормах поведения¹¹⁰, а сам субъект включен в сеть множественных отношений власти и знания, которые рассеивают его на разные позиции и функции¹¹¹. Философ вводит понятие «субъективация» как процесс *агентного* становления субъектом (subjectivation) в противовес идее субъективности как процесса покорения (assujettissement)¹¹².

¹⁰⁸ Ferrando F. Existential Posthumanism: a manifesto // More posthuman glossary. London: Bloomsbury Academic, 2023. P. 47–49.

¹⁰⁹ Брайдотти Р. Постчеловек. М.: Издательство Института Гайдара. 2021. 408 с.

¹¹⁰ Фуко М. Надзирать и наказывать: рождение тюрьмы. М: Ад Маргинем Пресс, 2015. 416 с.

¹¹¹ Фуко М. Порядок дискурса // Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. М.: Касталь, 1996. С. 83

¹¹² Гро Ф. О курсе 1982 года // Фуко М. Герменевтика субъекта. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981–1982 учебном году. СПб.: Наука, 2007. С. 549–596.

Гибридность как онтологическое свойство субъекта раскрывается в исследовании со ссылкой на Д. Харауэй. В ее концепции «киборга» — человек, природа и технологическое неразрывно связаны вне бинарных оппозиций¹¹³.

Представление о *различии* как свойстве субъекта основывается в критическом постгуманизме Р. Брайдотти на идеях Ж. Деррида. Предложенное им понятие *различие* (*différance*) означает процесс откладывания и рассеивания смысла, подрывающий устойчивые бинарные оппозиции.

Акцент на *воплощенности* в представлении о субъекте важен для последующего анализа, поскольку с отсылкой на К. Хейлс¹¹⁴ и критическим пересмотром кибернетики предлагается новое понимание тела и телесности, а через идеи К. Барад¹¹⁵ материя понимается не как пассивная форма, а как агент, участвующий в производстве значений и отношений. Таким образом, гибридность как основное свойство современного субъекта мыслится не только в дискурсивном, но и в материальном плане.

Наконец, в контексте исследования роли экранных образов в субъективации нечеловеческих агентов важны идеи К. Сильверман.¹¹⁶ Опираясь на феноменологию М. Хайдеггера и психоанализ Ж. Лакана, она переозначивает идеи К. Леви-Стросса и предлагает понятие *структур родства* — таких форм связей человека с миром, которые основаны на человеческой заботе, ответственности и участии и проявляются через зрение и эстетический опыт.

Понятия «субъектность», «субъективность» и «субъективация» часто используются синонимично в критическом постгуманизме. Для прозрачности исследования мы проводим между ними следующие различия. Субъектность понимается как способность быть субъектом. Субъективность — форма самосознания субъекта. Субъективация – процесс становления субъектом.

¹¹³ Харауэй Д. Манифест Киборгов // Харауэй Д. Манифест киборгов / Гендерная теория и искусство: антология: 1970-2000. М.: РОССПЭН, 2005. С. 322–376.

¹¹⁴ Hayles K.N. How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. Chicago: The University of Chicago press, 1999. 364 p.

¹¹⁵ Барад К. Агентный реализм. Как материально-дискурсивные практики обретают значимость // Опыты нечеловеческого гостеприимства: антология / ред. М. Крамар, К. Саркисов. М.: V-A-C press, 2018. С. 42–121.

¹¹⁶ Silverman K. World spectators. California: Stanford University, 2000. 177 p.

Философские концепции и теоретические понятия, на которые опирается наше исследование, служат аналитическим инструментом для исследования экранной культуры не только через медиальность и символический смысл образов, но и как материально-дискурсивное пространство, совокупность художественных, технических, выразительных и смысловых элементов, которые вместе со зрителем взаимодействуют и конституируют субъект за пределами его тела.

Методы исследования источников. В практической части работы используются несколько взаимодополняющих подходов.

Сравнительный анализ экранной культуры различных исторических периодов позволяет выявить в них характерные сюжеты, образы и приемы.

Для рассмотрения выразительных средств используется *формальный анализ*, в частности особенности применения крупных планов, монтажных решений, цветовых стратегий и двойной экспозиции. *Семиотический анализ* позволяет выявить символические значения цветов, образов тела, технологий, пространств, мужских и женских фигур, экзистенциального опыта героев. *Нарративный анализ* направлен на изучение того, как повествовательные модели и способы репрезентации субъекта создают или исключают сюжеты, проблематизирующие идею человеческой исключительности. *Дискурсивный анализ* используется для выявления социально-культурных практик и институциональных механизмов, влияющих на репрезентации субъекта, — особое внимание уделяется гендерным, расовым и постколониальным дискурсам.

Научная новизна исследования заключается в том, что:

1. Понятие «постгуманистический субъект» предлагается как аналитическая категория, объединяющая философские, культурологические и медиа-исследовательские подходы для анализа экранной культуры. Оно позволяет

рассматривать экран не только как медиум, но как активного участника процесса конструирования субъекта.

2. Рассмотрена динамика представлений о теле субъекта в теории экранной культуры: от пассивного объекта восприятия к агентности.
3. Разработан новый подход к анализу экранной культуры, учитывающий взаимодействие ее дискурсивных и материальных аспектов.
4. Выявлены основные этапы качественных изменений в представлениях о гибридности субъекте в экранной культуре XX–XXI веков.
5. Доказано, что в первой половине XX века формируются предпосылки для формирования постантропоцентрического взгляда на субъекта в экранной культуре.
6. Доказано, что гибридность как свойство субъекта в экранной культуре складывается во второй половине XX века.
7. Доказано, что идея о множественности субъекта оформляется в экранной культуре в 2010–е – 2020-е годы.
8. Выявлено, что гуманизация образов монстров в современной экранной культуре носит амбивалентный характер, поскольку в таких репрезентациях стираются черты инаковости.
9. Обосновано, что экранная культура раскрывает субъектность не как свойство отдельного человека, а как сеть взаимных связей между людьми, технологиями, другими живыми существами и средой.

Теоретическая значимость работы определяется тем, что разработанные в ней положения методологически систематизируют существующие подходы к исследованиям проблем постантропоцентризма в экранной культуре, расширяют теоретические основы исследования субъекта в экранной культуре. Опыт гибридного взаимодействия нечеловеческих других и человека в экранной культуре рассмотрен в исторической перспективе, выявлены его характерные черты в разных исторических периодах. Проанализировано взаимовлияние материальных и дискурсивных особенностей в экранной культуре.

Практическое значение исследования состоит в том, что результаты анализа могут быть использованы для культурологического анализа современных экранных медиа, а также при изучении отдельных тем, связанных с экранной культурой, таких, как вопросы о субъекте, образности, нарративах.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Влияние экранной культуры на жизнь человека требует разработки новых подходов, которые дают возможность описывать экранные практики как сеть взаимных социо-технических связей между людьми и «нечеловеческими» агентами.

2. Дискурсивные и материальные аспекты экранной культуры неразрывно связаны между собой, анализ показал, что современная экранная культура не только является системой репрезентаций, но и средой, участвующей в конструировании субъекта.

3. Экранная культура влияет на самовосприятие человека и выводит классовые, расовые и гендерные нормы за пределы антропоцентризма. Анализ образов нечеловеческих агентов в экранной культуре показал, что свойства экранной культуры способствуют смячению границы между «я/Другой», акцентируется внимание на субъектность нечеловеческих.

4. В репрезентациях инаковости в современной экранной культуре проявляется как амбивалентный процесс гуманизации и нормализации Другого.

5. Переход к гибридной модели субъекта в экранной культуре начинается задолго до цифровизации кинематографа.

6. В процессе конструирования «постгуманистического субъекта» в экранной культуре 2010-2020-х годов реализуется идея множественности субъекта.

Апробация результатов исследования.

Диссертация обсуждалась на аспирантских учебных курсах, внеучебных научных семинарах и на заседаниях кафедры.

Результаты проводимого исследования были представлены на научно-практических конференциях:

- Междисциплинарная конференция «Чужое и Другое: пути культурного трансфера в искусстве и визуальной культуре», 11–12 марта 2022 года, Европейский университет в Санкт-Петербурге, онлайн, тема доклада «Женщина как Другой между массовым кинематографом и современными феминистскими идеями. Перспективы утопического горизонта».
- «Фантастическое в литературе и культуре второй трети XX века», 16–18 марта 2023 года, Институт мировой литературы им. А. М. Горького РАН, онлайн, тема доклада «Нечеловеческие агенты в фантастических фильмах в контексте дискурса критического постгуманизма».
- «Мир/миры будущего», 5–7 октября 2023 года, НИУ ВШЭ, Москва, ул. Старая басманная, 21/4, тема доклада «Неизбежные трансформации. Опыт постчеловеческого чувствования в современном кино».
- Environmental Humanities Conference 2023 by Journal of Ecohumanism (<https://ecohumanism.co.uk/>), 17–19 ноября 2023 года, онлайн, тема доклада «The phenomenological aspect of posthuman subjectivity in cinema».
- «Философия как традиция и ценность», 1–2 марта 2024 года, Институт философии СПбГУ, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, д. 5, тема доклада «Растительный поворот: методологические перспективы в исследованиях кино».
- «Современные методы изучения культуры» (СМИК XVI), 19 апреля 2024 года, РГГУ, Москва, Миусская пл., д. 6, тема доклада «Проблема понятий «субъект» и «субъективность» в теории постгуманизма».
- «Векторы», XXII Международная конференция молодых ученых, 21 апреля 2024 года, МВШСЭН, Шанинка, Москва, Газетный пер., д. 3-5, тема доклада «Мыслить «вместе с» природой и кинематографом».

- «Культура в эпоху цифровизации» XV Международная конференция Школы философии и культурологии ФГН НИУ ВШЭ, 24–26 октября, НИУ ВШЭ, Москва, ул. Старая басманная, 21/4, тема доклада «После человека: субъект в кинематографе в цифровую эпоху».

- Всероссийская научно-практическая конференция «Кинофеноменология восприятия: артикуляция взгляда», 24–26 октября 2024, РГГУ, Москва, Миусская пл., д. 6, тема доклада «Структуры родства: восприятие других через объектив камеры».

- «Профессия — культуролог», 22 февраля 2025 года, РГГУ, Москва, Миусская пл., д. 6, тема доклада «Проблематика субъекта экранной культуры в научном дискурсе».

- «V Международная научная конференция «Интеракция. Интеграция. Инклюзия: от рефлексии к действию»», 5 августа 2025 года, МЛСИ НИУ ВШЭ в партнерстве с Журналом «Исследований социальной политики», онлайн, тема доклада: «Постгуманизм и кино: путь к инклюзии».

По теме исследования было опубликовано 5 статей в изданиях, входящих в перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, рекомендованных ВАК Минобрнауки России:

- Кочина Т. В. В поисках новой субъектности. Зритель как киборг (на примере фильма Адины Пинтилие «Touch me not») // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2022. №7. С. 98–108.

- Крувко Т. В. «Женщина-Другой» как основание для постгуманистического субъекта в современном фантастическом кино // Наука телевидения. 2023. Т. 19. №1. С. 121–146.

- Крувко Т. В. Постгуманистическое экологическое мышление в современном кино // Технологос. Серия «Ужас: экология, медиа, философия». 2023. №3. С. 70–83.

- Крувко Т. В. Репрезентация постчеловеческой субъективности в современной фантастике на примере сериала «Любовь. Смерть. Роботы» // Артикульт. 2024. №2 (54). С. 82–95.

- Kruvko T. V. Call of the Earth: Ecocriticism Through the Non-Human Agency in M. Jenkin's «Enys Men» // Open Culture Studies. 2024. Vol. 8. №1.

Структура диссертации включает введение, три главы, заключение, список источников и литературы, два приложения. Первая глава предлагает теоретическое осмысление концепта «постгуманистический субъект» в контексте кризиса классического понятия субъекта. Во второй главе исследуется, как технологическая основа экранной культуры определяет гибридный характер «постгуманистического субъекта». В третьей главе рассматриваются образы и выразительные свойства экранной культуры, способствующие установлению различий как основы «постгуманистического субъекта». В списке источников и литературы приводятся основные источники (кинофильмы и анимационные сериалы), дополнительные источники (текстовые источники и кинофильмы) и литература. В Приложении 1 приводится список иллюстраций к проанализированным фильмам. В Приложении 2 приведен список упоминаемых источников.

ГЛАВА 1. ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ СУБЪЕКТА В СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОМ ЗНАНИИ

1.1. Концепт «постгуманистический субъект» в контексте кризиса классического понятия субъекта

Анализ понятия субъекта в данной главе строится через обращение к философам, сыгравшим важную роль в становлении критического постгуманизма. Такой широкий круг теоретических позиций продиктован трансдисциплинарным характером постгуманистического дискурса.

Принято считать, что классическое представление о субъекте как о мыслящем, рациональном «я» сформировалось в картезианской философии в противовес античным рассуждениям о неотделимости человека от космоса и средневековым представлениям, где субъект понимался через отношение к Богу¹¹⁷. В основе субъекта, по Декарту, лежит познание как действие, выражающееся в акте мышления (*cogito ergo sum*)¹¹⁸.

В отличие от понятия «субъект», понятие «субъективность» как открытие сути человека и идеи «я» в историографии принято вести от книги Я. Буркхардта «Культура Италии в эпоху Возрождения»¹¹⁹. Буркхардт, как и большинство историков, употребляет понятия «человек» (*Mensch*), «индивид» (*Individuum*), «личность» (*Persönlichkeit*) как взаимозаменяемые синонимы, тесно связанные с тем, что он обозначает понятием «субъективность» (*Subjectivität*)¹²⁰. Субъективность как «открытие» (*Gehalt*) человека Буркхардт определяет политическими особенностями городов-государств и Италии XIV-XV веков с их республиками и тираниями, а также обращением к античному наследию¹²¹.

¹¹⁷ Мотрошилова Н.В. История философии: запад, Россия, Восток. История философии XIV-XIX вв. Т. 2. М.: Греко-латинский кабинет Ю.А. Шичалина, 1996. С. 119–120.

¹¹⁸ Мамардашвили М. Картезианские размышления. М.: Прогресс, 1993. С. 19–20.

¹¹⁹ Зарецкий Ю.П. История европейской субъективности Мишеля Фуко // М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2012. С. 295.

¹²⁰ Там же.

¹²¹ Там же. С. 296.

Понятия «субъект» и «субъективность», возникшие в европейской философской традиции гуманизма, становятся впоследствии объектом постгуманистской критики. В ней они рассматриваются как выражение антро-, андро- и евроцентристского взгляда, который ограничивает субъектность только человеком и отказывает в ней не-людям или тем формам существования, которые не вписываются в традиционное определение субъекта. Однако при этом сохраняется обращение к ключевым темам, связанным с этими понятиями: проблема автономии и универсальности субъекта, проблема познания как основы субъекта, а также культурная обусловленность субъективности.

Способность мыслить (или рациональность) в картезианской философии гарантирует цельность субъекта и становится его «субстанциональной» основой, поскольку мышление не нуждается в материи и, в отличие от последней, является неделимым¹²². В нашей работе важно отметить, что Декарту был свойственен механистический взгляд на материю. Материя воспринималась им как пассивная протяженность и форма, занимающая место в пространстве, поэтому ум и тело в его понимании не только отличны, но даже противоположены¹²³. Психологические реакции тела он тоже понимал как механические колебания материи под внешним воздействием¹²⁴.

Впоследствии представление о субъекте критикуется с разных точек зрения. П. Рикер обозначает их через два полюса подходов к пониманию опыта человека: подозрение и доверие¹²⁵. Подход доверия, например, у М. Хайдеггера, рассматривает субъекта через онтологическое раскрытие бытия человека: понимание мира и самого себя осуществляется не через разоблачение скрытых структур, а через непосредственное переживание собственного существования и его смысла в историческом и культурном контексте¹²⁶. У философов подозрения это раскрывается в вопросах проблемы политэкономии у К. Маркса, как критика

¹²² Декарт Р. Сочинения: в 2 т.; пер. с лат. и фр. Т. 2 / сост., ред. и примеч. В.В. Соколова. М.: Мысль, 1994. С. 68.

¹²³ Там же. С.13, 66.

¹²⁴ Там же. С. 69–70.

¹²⁵ Рикер П. Конфликт интерпретаций: очерки о герменевтике. М.: Академический проект, 2008. С. 50–61, 409–417.

¹²⁶ Там же. С. 43–45.

субстанциалистских представлений о мире у Ф. Ницше и с точки зрения недооцененного значения бессознательного у З. Фрейда¹²⁷.

В французской философской традиции второй половины XX века, в противовес картезианскому пониманию автономного разума, конструирование субъекта стало рассматриваться как социально обусловленное и исторически изменчивое. Признание смыслообразующей роли языка как средства формирования смысла для человека стало ключевым моментом в философских и гуманитарных исследованиях второй половины XX века и определило вектор развития социогуманитарных наук, а также самоопределение культуры постмодерна. Фокус исследований познания в этом направлении сместился на знаковые системы, что перевернуло определение человека как субъекта.

Так, М. Фуко, оказавший заметное влияние на постгуманизм,¹²⁸ рассматривает конструирование субъекта через призму отношений власти и знания, уделяя особое внимание телу и степени его пассивности. Он показывает, что тело в культуре организовано дискурсивно: дисциплинарные практики влияют на представления субъекта о себе, нормах телесного поведения и внешности¹²⁹.

Он подчеркивает, что субъект всегда включен в сеть множественных отношений власти и знания, которые рассеивают его на «множество возможных позиций и функций»¹³⁰. Идея множественности позиций позволяет Фуко сделать вывод о том, что субъект может переприсваивать и переосмысливать власть и знание, проявляя агентность¹³¹. Для описания этого процесса предлагается понятие «субъективация»: субъект — это «не тот, кого *привели* к субъективности (*assujettissement*), но тот, кто *сделал себя* субъектом (*subjectivation*)»¹³². В этом контексте субъективность переопределяется через способность сопротивляться подчинению и создает связь с одноименным понятием, восходящем к Буркхардту,

¹²⁷ Там же. С. 50–61.

¹²⁸ Badmington N. Posthumanism. P. 7-9

¹²⁹ Фуко М. Надзирать и наказывать: рождение тюрьмы. М: Ад Маргинем Пресс, 2015. 416 с.

¹³⁰ Фуко М. Порядок дискурса // Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. М.: Касталь, 1996. С. 83

¹³¹ Фуко М. Воля к истине. История сексуальности // Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. М.: Касталь, 1996. С. 195.

¹³² Гро Ф. О курсе 1982 года // Фуко М. Герменевтика субъекта. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981–1982 учебном году. СПб.: Наука, 2007. С. 549–596.

через поиск сути человека и самопознания внутреннего мира¹³³. Субъект предстает внутренне противоречивым — в двунаправленном процессе становления, идущем как снаружи, так и изнутри. Хотя уже здесь возникают предпосылки для антиэссенциалистского представления о «субъективности» как неизменном образе себя, центр поиска нового представления о субъекте сохраняет свою связь с классической философией и историографией.

Тем не менее Фуко считается первым, кто предсказал исчезновение традиционного представления о человеке как центральной фигуры в культуре и философии. Многие постгуманисты обращаются к цитате из его работы «Слова и вещи»: «Человек исчезнет, как исчезает лицо, начертанное на прибрежном песке»¹³⁴. Речь в ней идет об эпистемологических изменениях в культуре, которые приведут к разрыву с уже сложившимися представлениями человека о самом себе¹³⁵. Обнаружив начало идеи новоевропейского субъекта в Просвещении и указав на возможное исчезновение его в будущем, Фуко тем самым сделал это понятие последовательно историчным, лишив его традиционных онтологических оснований¹³⁶.

Ж. Деррида, также важный философ для постгуманизма¹³⁷, усиливает критику субъекта, обращая внимание на то, что «я» никогда не является автономной сущностью и не дано самому себе напрямую¹³⁸. Субъект формируется через язык, письмо и следы других высказываний, а потому всегда зависит от контекстов, предшествующих дискурсов и будущих интерпретаций¹³⁹. Деррида раскрывает эту идею через понятие различия (*différance*), которое обозначает

¹³³ Фуко М. Герменевтика субъекта. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981–1982 учебном году. СПб.: Наука, 2007. С. 315.

¹³⁴ См. Hayles N.K. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: The University of Chicago press, 1999. P. 293; Wolfe C. *What Is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota press, 2010. P. 11–12; Брайдотти Р. *Постчеловек*. М.: Издательство Института Гайдара, 2021. С. 47, 58; Ferrando F. *Philosophical posthumanism*. London; New York: Bloomsbury Academic, 2019. P. 46; Herbrechter S. *Op. cit.* P. 20.

¹³⁵ Фуко М. *Слова и вещи. Археология гуманитарных наук*. М., СПб.: А-сэд, 1994. 415 с.

¹³⁶ Зарецкий Ю.П. *История европейской субъективности Мишеля Фуко* // М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2012. С. 307.

¹³⁷ Badmington N. *Posthumanism*. P. 7-9

¹³⁸ Деррида Ж. *Различие* // Деррида Ж. *Письмо и различие*. М.: Академический проект, 2000. С. 42.

¹³⁹ Там же. С. 379.

постоянное откладывание и расслаивание присутствия¹⁴⁰. Благодаря различию субъект никогда не совпадает с самим собой, его идентичность остается подвижной и нестабильной. Само понятие различия оказывается важным для критического постгуманизма, поскольку подрывает устойчивые бинарные оппозиции (субъект/объект, присутствие/отсутствие, речь/письмо) на которых строилось классическое понимание субъекта. Тем самым в постгуманистической перспективе субъект начинает пониматься как процессуальный и множественный, а не как замкнутая и самотождественная сущность.

Последующий кризис понимания субъекта мы рассматриваем в контексте влияния технологии. Глобальной рефлексии о влиянии технологий на человека в философии способствовала ускоренная модернизация общества в начале XX века. В научном дискурсе возникает беспокойство о свободе человека. Э. Кассирер в эссе 1930 года «Форма и Техника», говоря о технологиях как о символических формах, обращал внимание на то, что они создают возможности для разрушения независимости воли и способности к индивидуальному мышлению у людей¹⁴¹. Последующий кризис представлений человека о себе связан с культурными травмами Первой и Второй мировых войн. С одной стороны, они разрушили жизнь поколений, с другой, способствовали развитию технологических инноваций. Как следствие, генеалогически постгуманизм одновременно определяется как надеждой на возможности технологий, так и критическим взглядом на них.

По этой причине необходимо обозначить, что технология в культуре всегда является политически¹⁴² заряженным феноменом. Первые указания на это мы находим у И. Хассана в 1977 году, который ввел понятие «постгуманизм» в теорию культуры в манифесте, замаскированном под постмодернистскую драму,

¹⁴⁰ У Ж. Деррида *différance* как «различие» отличается от «различения» (*différence*). Если второе, *différence*, означает простое отличие или разницу, то *différance* объединяет два значения глагола *différer*: «откладывать» (во времени) и «различать» (в пространстве). Тем самым *différance* обозначает процесс, в котором смысл и субъект никогда не даны в самотождественном присутствии, но всегда расслаиваются и откладываются. См. там же. С. 377.

¹⁴¹ Cassirer E. *Form und Technik // Symbol, Technik, Sprache: Aufsätze aus den Jahren 1927–1933*, Hamburg: Felix Meiner Verlag, 1985. S. 39–90.

¹⁴² «Политическое» в исследовании понимается не только как деятельность партий, движений и институций, но в расширенном смысле — как пространство дискурсов, практик субъективации и технологий власти, где разыгрывается борьба за агентность субъекта. Такое широкое понимание сложилось под влиянием левой и феминистской мысли 1960-х – 1980-х годов (М. Фуко, Ж. Делез, Д. Харауэй и др.), которые сместили акцент с формальных структур власти на процессы ее повседневного воспроизводства и сопротивления.

«Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture»¹⁴³. В этом тексте Прометей предстает тем, кто обладает двойственной природой. Будучи титаном, он помогает людям и восстает против своего собственного хтонического вида: крадет и создает знание, символом которого становится технология добычи огня. Сегодня миф о Прометее по-своему остается актуальным: экранная культура символически перенимает культурную функцию у первого добытого огня, осветившего темную пещеру для древнего человека. Смысл экранного изображения невозможен без воздействия искусственного света, который, согласно исследованиям, меняет нас биологически, изменяя работу гормональных систем и циркадные ритмы сна и бодрствования, которые больше не соответствуют естественной смене дня и ночи¹⁴⁴.

От древнегреческого мифа через философию Хасан выходит к теме политики и философии своих современников, где противопоставляет универалистское видение будущего как «глобальной деревни» (Г. М. Маклюэн) или как «мистического тела человечества» (Н. О. Брауна) различию и метафизике фрагментов (Ж. Деррида), выступая на стороне последнего¹⁴⁵.

Мы считаем, что именно на такое видение постчеловека откликается Д. Харауэй с концептом «киборг» в 1985 году¹⁴⁶. Ее концепция субъекта, опирающаяся в том числе на идею власти/знания М. Фуко, выделяется тем, что тесная связь человека с технологиями позиционируется не только как часть субъекта и новое состояние, но и как политический проект, призванный в перспективе решить глобальные проблемы общества.

Необходимо обозначить контекст, в котором идеи Д. Харауэй стали значимыми. Параллельно в середине 1980-х годов усилилась критика позитивистских представлений о науке¹⁴⁷, основанных на строгой дисциплинарной

¹⁴³ Hassan I. Prometheus as performer: toward a posthumanist culture // The Georgia review. 1977. Vol. 31. №4. P. 830–850. URL: <https://www.jstor.org/stable/41397536> (дата обращения: 05.10.2025).

¹⁴⁴ Tähkämö L, Partonen T., Pesonen A.K. Systematic review of light exposure impact on human circadian rhythm // Chronobiology International. 2019. Vol. 36. №2. С. 151–170. DOI: 10.1080/07420528.2018.1527773.

¹⁴⁵ Hassan I. Prometheus as performer: toward a posthumanist culture // The Georgia review. 1977. Vol. 31. №4. С. 830–850. URL: <https://www.jstor.org/stable/41397536> (дата обращения: 05.10.2025).

¹⁴⁶ Харауэй Д. Указ. соч.

¹⁴⁷ Miah A. A critical history of posthumanism // Medical enhancement and posthumanity / ed. by B. Gordijn, R. Chadwick. Berlin: Springer, 2009. P. 71–94.

классификации и акценте на методологическую «чистоту». Жесткие границы между дисциплинами препятствовали исследованию сложных культурных объектов, не укладывающихся в рамки одной области. В этих условиях в научных кругах шли интенсивные дискуссии о необходимости формирования междисциплинарных полей¹⁴⁸.

«Манифест киборгов» Д. Харауэй лег на эту почву, став поворотным для феминистской эпистемологии¹⁴⁹ и критического постгуманизма¹⁵⁰. Центральный концепт «киборга» в нем представляется как модель постдуалистской субъективности, опирающаяся на гендерные исследования и французскую философию второй половины XX века. Понимание тела как всегда политически конструируемого (М. Фуко) дополняется в манифесте точкой зрения гендерных исследований, поскольку вне его внимания осталось представление о гендерном различии как о натуральном и естественном. Отметим, что сегодня доказана социальная сконструированность гендерной идентичности¹⁵¹.

Отказ от принципа бинарных отношений, основанный на феминистской логике, приводит к тому, что в понятии «киборг» отношения между субъектом (человеком) и объектом (природой, культурой, техникой и т. д.) заменяются на субъект-субъектный принцип и постгендерный принцип множественности, идею об изначальных и непреодолимых, но связанных между собой различиях. Как следствие, отказ от иерархии субъект-объект изменяет телесные границы субъекта и определяется у Харауэй общим пространством телесности всех участников субъект-субъектных отношений. Утверждается новая онтология — гибридный, даже монструозный характер субъекта.

Концептуальную нагрузку здесь несет слово «гибридный». Р. Янг пишет, что «гибрид» относится к XVII–XIX векам. Тогда оно использовалось для обозначения физиологических явлений, в первую очередь животных и растений (например,

¹⁴⁸ Бушковская Е.А. Феномен междисциплинарности в зарубежных исследованиях // Вестник ТГУ. 2010. №330. С. 152–155.

¹⁴⁹ Митрофанова А. Киборг как код новой онтологии: политические и эпистемологические аспекты гибридных тел // Логос. 2018. Т. 28. №4.

¹⁵⁰ Брайдотти Р. Постчеловек. С. 174.

¹⁵¹ Balsamo A. Op. cit. P. 20–23.

потомство ручной свиньи и дикого кабана, мулы и т. д.). В XVIII веке, как пишет Янг, вопрос о гибридности поднимается уже в связи с классификацией некоторых людей как части животного царства, например, в дискуссиях о том, является ли африканец обезьяной или человеком¹⁵². С XIX века гибридность уже обозначает скрещивание людей разных рас, возникает идея человеческого гибрида. В XX веке понятие становится актуальным для описания культурных феноменов¹⁵³.

Таким образом, современное понимание гибридности сохраняет историческую преемственность смысла этого понятия: ранее оно использовалось для дискриминации по признакам расы и класса, а теперь служит инструментом для анализа того, как пересечения этих дискурсов организуют тело субъекта (Д. Харауэй¹⁵⁴, П. Х. Коллинз¹⁵⁵, Х. К. Бхабха¹⁵⁶).

Вместе с тем смешение телесных границ определяется также информационно-материальными аспектами культуры и биотехнологиями, то есть через влияние научно-технологического дискурса. Таким образом, к этому времени понятие субъект учитывает уже культурные и гендерные различия, исторические и локальные условия, а также влияние научно-технологических процессов.

Рассмотренные выше научные дискуссии о необходимости формирования междисциплинарных полей воплощаются в философии Д. Харауэй в новой эпистемологии, определяющейся *транс- и постдисциплинарностью*¹⁵⁷.

Трансдисциплинарность обозначает установку на разработку теории нового уровня, метаметодологию, решающую проблему фрагментации знания¹⁵⁸. В современных справочниках («Posthuman Glossary»¹⁵⁹, «The Bloomsbury handbook of

¹⁵² Young R.J.C. Colonial desire: hybridity in theory, culture and race. New York: Routledge, 1995. P. 18.

¹⁵³ Ibid. P. 6.

¹⁵⁴ Харауэй Д. Ситуационные знания: вопрос о науке в феминизме и привилегии частичной перспективы // Логос. 2019. Т. 29. №2. С. 15–42. Пер. с англ. Л. Агамаловой, Л. Костылевой.

¹⁵⁵ Collins P.H. Black feminist thought. New York: Routledge, 1990. P. 221–238.

¹⁵⁶ Bhabha H. K. Cultural Diversity and Cultural Differences // The Post-Colonial Studies Reader. London : Routledge, 1995. P. 206–213.

¹⁵⁷ Этот аспект постгуманизма подробно рассматривает Катерный в Катерный И.В. Указ. соч. С. 288–289.

¹⁵⁸ Transdisciplinarity. Stimulating synergies, integrating knowledge. international symposium on transdisciplinarity, Val-d'Oise, France, 1998. UNESCO, Division of Philosophy and Ethics, 1998. P. 29–38.

¹⁵⁹ Braidotti R., Hlavajova M. (eds.). Posthuman Glossary. London: Bloomsbury Academic, 2022. 577 p.

posthumanism»¹⁶⁰, «Palgrave Handbook of critical posthumanism»¹⁶¹) зафиксированы и систематизированы трансдисциплинарные теоретические установки постгуманизма между такими научными областями, как теории систем (У. Матурана и Ф. Варела), социология (Н. Луман), кибернетика (К. Хейлс, К. Вольф), исследования «аффективного поворота» (Б. Массуми), постструктурализм и материализм (Ж. Делез), археологический метод (М. Фуко), психоанализ (Ж. Лакан, Ф. Гваттари), философская традиция анархизма (У. Ле Гуин¹⁶²), философия техники (М. Хайдеггер), феминизм (Л. Иригарэй, А. Бальзамо) и деколониальная антропология (Э. В. де КаSTRU, Э. Кон). А. Криман рассматривает трансдисциплинарность как потребность в деколонизации мышления, рефлексии последствий кризиса гуманизма и адекватной оценке состояния экологической ситуации. Кроме того, она понимает ее как необходимое условие для формирования и развития философии постмодерна, феминистской теории, disability studies, animal studies и квир-теории¹⁶³.

Установка на *постдисциплинарность* предполагает, что не только сугубо научные направления, но и вненаучные знания (искусство, активистские практики, духовные знания, нормативные институциональные документы) являются равнозначными формами знания и стремятся к единству на основе постгуманитарного дискурса¹⁶⁴. Концепт «киборга», например, связан с научной фантастикой, которую Д. Харауэй рассматривает как философскую мысль, открывающую утопическую перспективу¹⁶⁵ для преодоления устаревшего идеала субъекта и формирования более этичной эпистемологии. Для нашего исследования таким источником постдисциплинарного знания становится кинематограф.

¹⁶⁰ Hauskeller M., Philbeck T.D., Carbonell C.D. (eds.). The bloomsbury handbook of posthumanism. London; New York: Bloomsbury Academic, 2020. 432 p.

¹⁶¹ Herbrechter S., Callus I. (eds.). The palgrave handbook of critical posthumanism. London: Palgrave Macmillan, 2022.

¹⁶² Об этом подробно пишет Рахманинова в Рахманинова М. Анархистские основания новых материализмов: Урсула Ле Гуин и Донна Харауэй // Akrateia. 2022. [Электронный ресурс] URL: <https://akrateia.info/anarhistskie-osnovaniya-novyh-materializmov-ursula-le-guin-i-donna-harauej/> (дата обращения: 08.08.2025).

¹⁶³ Криман А.И. Указ. соч. С. 65.

¹⁶⁴ Кравченко С.А. Развитие предмета социологии: от монодисциплинарности к меж- и постдисциплинарности // Социологические исследования. 2020. №3. С. 20.

¹⁶⁵ Харауэй Д. Указ. соч. С. 362–365, 324.

Работа Д. Харауэй предшествовала становлению постгуманизма как научного дискурса с особыми характерными чертами в следующем десятилетии. В середине 1990-х «постгуманизм» входит в дискурс гуманитарных и социальных наук как научный термин из работы английского философа Р. Пепперелла «Постчеловеческое состояние: сознание за пределами мозга». Исследователь обращает внимание на то, как развитие технологий, превосходящих человеческие навыки и интеллект, подрывает идею человеческой уникальности и превосходства и предвещает его возможный «конец»¹⁶⁶. Вслед за Фуко, заново поставленная Пеппереллом проблема о «конце человека» с акцентом на технологическом прогрессе призвана отрефлексировать, как мышление может противостоять децентрации человека в технологизированной культуре и каким оно должно стать перед лицом этих вызовов¹⁶⁷. Поэтому в постгуманизме сохраняется картезианский фокус на проблеме познания, но мышление как единственный, претендующий на истинность эпистемологический принцип ставится под сомнение. Предельным выражением признания истинности способов познания за границами антропоцентризма становится представление о возможности мыслить мир «вместе с...», где после многоточия могут быть животные и растительные формы жизни, Земля в целом (Л. Маргулис¹⁶⁸), а технология также может интерпретироваться как форма познания (Дж. Лавлок¹⁶⁹).

Определение единого понятия «постгуманизм» затруднено, поскольку дискурс постгуманизма идеологически сопротивляется классификации. Отчасти этим можно объяснить разнообразие дискурсов в этой области, часто принято говорить о разных «постгуманизмах»¹⁷⁰. Отношения между ними характеризуются множественными частичными заимствованиями, но в то же время и принципиальными противопоставлениями.

¹⁶⁶ Pepperell R. The posthuman condition: consciousness beyond the brain. Bristol: Intellect Books, 2003. 203 p.

¹⁶⁷ Hlavajova M. Introduction // Posthuman Glossary. London: Bloomsbury Academic, 2018. P. 6–10.

¹⁶⁸ Margulis L. The symbiotic planet: a new look at evolution. London: Phoenix, 1998. 183 p.

¹⁶⁹ Лавлок Дж. Новацен: грядущее время гиперинтеллекта. М.: Альпина нон-фикшн, 2020. 168 с.

¹⁷⁰ Феррандо Ф. Указ. соч.

Р. Раниш и С. Зоргенер отмечают, что в целом нет единого понятия «постчеловек» (posthuman) и его смысл может меняться от нового биологического вида до кибернетического организма или цифровой бестелесной сущности¹⁷¹. Так, «объектно-ориентированная онтология» Г. Хармана выдвигает имматериалистическую (план метафизики) концепцию отказа от антропоцентризма, а акторно-сетевая теория Б. Латура и «новые материализмы», напротив, ориентируются на материальный фактор как детерминирующий отношения реальности¹⁷².

На принципиальную установку на разнообразие указывает и этимологический аспект понятия постгуманизм. Н. В. Загурская обращает внимание на спекулятивную природу самой приставки «пост-». Она отмечает, что для обозначения различных граней постчеловеческого используется весь спектр флексивности возможных приставок. Причины широкого употребления приставок объясняются со ссылкой на С. Н. Зенкина, который пишет об исчерпанности и поверхностности возможностей смыслообразования, но также и актуализации префиксов, ранее часто даже не осознававшихся в качестве таковых, как, к примеру, **импрессионизм** и **экспрессионизм**. ««Выход из», «выход за рамки», «преодоление» — вот какова общая семантика префиксов «сверх-», «пост-», «нео-», «гипер-», «мета-» и других подобных приставок»¹⁷³. Загурская отмечает, что в целом в приставке «пост-» в современной философии скорее нет оценочного компонента — речь идет о разнообразии человеческого в ситуации после распространения антропологического метанарратива в n-ное количество нарративов¹⁷⁴.

Тем не менее постоянно предпринимаются попытки определить общие характерные черты постгуманизма. Русскоязычные исследователи выделяют

¹⁷¹ Цитируется по Грибовод Е.Г. Указ. ст.

¹⁷² Неаполитанский М. Постгуманизм через призму истории: старые «новые» мысли о человеке // Парадигма: философско-культурологический альманах. 2020. №33. С. 131–143.

¹⁷³ Зенкин С.Н. Культурология префиксов // Новое литературное обозрение. 1995. №16. С. 52–53. URL: https://imwerden.de/pdf/novoe_literaturnoe_obozrenie_016_1995_ocr.pdf (дата обращения: 08.04.2024).

¹⁷⁴ Загурская Н.В. Указ соч. С. 12–13.

постантропоцентризм (А. И. Криман¹⁷⁵, Е. Никитина¹⁷⁶), постдуализм (Л. А. Агамалова¹⁷⁷), связь с постмодернизмом (А. В. Павлов¹⁷⁸), конструирование новых онтологий (А. Парамонов¹⁷⁹, А. Мышкин¹⁸⁰, А.А. Писарев¹⁸¹), противопоставление технофетишизму трансгуманизма (Д. М. Ковба, Е. А. Грибовод¹⁸²). Е. А. Грибовод также отмечает, что теоретическая ревизия идей, формирующих постгуманизм как направление философии, находится еще на начальном этапе¹⁸³.

Многие исследователи обращают внимание на то, что установка на выработку нового типа научного знания вкупе с транс- и постдисциплинарными свойствами обнаруживает свои слабые стороны в постгуманизме. С. Жижек критикует его антисовременность, наивность и возврат к анимизму¹⁸⁴, Б. Бойзен обращает внимание на нерепрезентативные стратегии, выходящие за рамки мышления¹⁸⁵, К. Калтофен видит в стратегиях постгуманизма частичное снятие ответственности человека и общества за свои поступки¹⁸⁶.

Ответ на указанную критику предлагает Р. Брайдотти, чьи исследования субъекта акцентируют внимание на его этической ответственности и политическом сознании. Предложенное ею понятие «постгуманистического субъекта» («posthuman subject»¹⁸⁷) представляет собой воплощенную в конкретных обстоятельствах («embedded and embodied») форму ответственности перед природой, основанную на чувстве коллективности, где противопоставление объекта и субъекта, природы и культуры невозможны, поскольку мы, современные люди, являемся частью природокультурного, технически опосредованного

¹⁷⁵ Криман А.И. Идея постчеловека: сравнительный анализ трансгуманизма и постгуманизма // Философские науки. 2019. 62(4). С. 132–147. <https://doi.org/10.30727/0235-1188-2019-62-4-132-147>.

¹⁷⁶ Никитина Е. Указ. ст.

¹⁷⁷ Агамалова Л.А. Указ. ст.

¹⁷⁸ Павлов А.В. Постгуманизм... С. 27–35.

¹⁷⁹ Парамонов А.А. Указ. ст.

¹⁸⁰ Мышкин О.С. Указ. ст.

¹⁸¹ Писарев А.А. Указ. ст.

¹⁸² Ковба Д.М., Грибовод Е.Г. Теоретические аспекты феномена трансгуманизма: основные направления // Дискурс-Пи. 2019. №3 (36). С. 38–52. DOI: <https://doi.org/10.24411/1817-9568-2019-10303>.

¹⁸³ Грибовод Е.Г. Указ. ст.

¹⁸⁴ Harperrill С. Op. cit.

¹⁸⁵ Boysen В. Op. cit. С. 225–242.

¹⁸⁶ Kaltofen С. Op. cit. С. 19–28.

¹⁸⁷ В русском переводе книги Р. Брайдотти «Постчеловек» используется понятие «постчеловеческий субъект».

континуума¹⁸⁸. Уже в работе «Транспозиции» Р. Брайдотти выделяет историчность субъекта как необходимый аспект для определения его этических измерений. Историко-культурный аспект предстает условием, определяющим субъективность не границами тела человека, но как событие встречи человека и «не-людей» (животных и машин) в конкретном месте, времени, обстоятельствах и их воплощенных формах¹⁸⁹.

Проблематизация историко-культурного измерения, как указывают Д. Антисери и Д. Реале, впервые возникает в связи с ростом гражданской активности и сопротивлением ограничению политических свобод в Италии XIV века, именно их они определяют как фактор самосознания человека¹⁹⁰. Поэтому с нашей точки зрения акцент на исторических обстоятельствах и политической агентности в критическом постгуманизме показателен как яркая реактуализация характерных гуманистских идей эпохи Ренессанса, что указывает на активную связь постгуманизма с классическим гуманизмом¹⁹¹.

В отличие от понятия «киборг» Д. Харауэй — восстающего субъекта в условиях культуры, — у Р. Брайдотти представление о субъект-субъектных отношениях исходит не из уязвимости перед властью и сопротивления, а из «сострадательного признания взаимосвязи с другими сущностями»¹⁹² и определяется через материалистскую витальность субъекта, новое представление о телесных свойствах субъекта, всегда уже включенных в политическую жизнь.

Витальность у Брайдотти определяется в соответствии с идеей о материи как первоисточнике агентности, которую она заимствует у феминистки и физика К. Барад, чей подход относят к «новому материализму». Новый материализм противопоставляет себя научному социальному конструктивизму, который считает недостаточным для анализа материальных аспектов культуры в современном

¹⁸⁸ Брайдотти Р. Постчеловек. С. 157.

¹⁸⁹ Braidotti R. *Transpositions*. 2006. Cambridge: Polity press. — P. 125.

¹⁹⁰ Реале Д., Антисери Д. *Западная философия от истоков до наших дней. От Возрождения до Канта* / в переводе и под редакцией С.А. Мальцевой. СПб.: Пневма, 2002. С. 20–27.

¹⁹¹ Более предметно вопрос о связи постгуманизма и гуманизма рассматривает в своей диссертации Иванченко М.А. Указ. соч.

¹⁹² Там же.

контексте биополитики и глобальной политической экономики (С. Иовино, Д. Куле¹⁹³). В этой концепции зазор между формальным, символическим и материальным начинает стираться на основе постмодернистской логики (Р. Дольфийн, К. Вольф¹⁹⁴). Так возникает перспектива для представления об автономии не-людей, которую ранее проблематизировали только феноменологические подходы¹⁹⁵.

К. Барад, со ссылкой на Н. Бора, обращает внимание на то, что все репрезентации имеют конкретное материальное воплощение. Любая измерительная практика включает в себя дискурсивные и материальные аспекты: понятия, устройства и приборы. Например, для измерения импульса требуется определенная регистрирующая конструкция, таким образом, между измерительной практикой и материальными явлениями существует прямая связь. По этой причине она ставит под сомнение различие в способе существования явлений и их репрезентаций. Представляя дискурсивные аспекты перформативно, исследовательница располагает дискурсивные и материальные феномены в одном онтологическом плане. Материя предстает не как фиксированная сущность, но как субстанция в процессе внутриактивного становления. Агентность в этом контексте определяется как изначальное, а не приобретенное качество. Поэтому агенты находятся в отношениях друг с другом не *в* мире, но являются самим миром, его становлением.

Дискурсы же в этой связи становятся локальными физическими практиками и уже не имеют окончательности в лице человека, но определяются фактом материальности. Так, в отсутствие классического онтологического разрыва между наблюдателем и наблюдаемым обеспечивается условие возможности объективности, независимое от человека. Разделение эпистемологии и онтологии оказывается более невозможным. Как следствие, несостоятельным становится и метафизическое представление о различии между материей и дискурсом, разумом

¹⁹³ См. Iovino S. Op. cit. P. 75.; Coole D., Frost S. Op. cit. P. 6.

¹⁹⁴ См. Dolfijn R., Van der Tuin I. Op. cit. P. 19–21.; Wolfe C. Critical Environments... P. XIII.

¹⁹⁵ Рахманинова М. Свобода и (со)бытие: маршруты anarche по ландшафтам феноменологии. Предисловие к статье Джоери Шрайверса «Анархизм и феноменология». [Электронный ресурс] URL: <https://akrateia.info/anarhizm-i-fenomenologiya/> (дата обращения: 31.08.2025).

и телом, субъектом и объектом, человеческим и нечеловеческим, что впоследствии отражается в понятии «постгуманистический субъект». У Р. Брайдотти он сохраняет связь с проблемой познания в понятии картезианского субъекта и попыткой подвести черту под всем опытом рефлексии о субъекте в философии второй половины XX века, где следующим шагом становится представление о субъектности не-людей.

К концу 2000-х годов исследователь дискурса постгуманизма Ш. Хербрехтер предлагает объединить подходы Д. Харауэй, К. Хейлс, К. Барад, Р. Брайдотти и многих других под понятием «критический постгуманизм», который объединит теоретическую установку на постантропоцентризм, выросшую из постструктуралистской и критической традиций¹⁹⁶. В отличие от других постгуманистских подходов, критический постгуманизм отличается тем, что рассматривает связь человека с технологиями как политический проект по пересмотру того, что подавлялось гуманизмом. В нем различаются и признаются два вида постантропоцентризма: оппортунистский и критический. *Оппортунистский постантропоцентризм* понимается как область культурных практик, поддерживающих властные отношения и алармистские дискурсы, например, фильмы-катастрофы о вымирании видов. *Критический постантропоцентризм* деконструирует алармизм и технофетишизм, противопоставляя себя трансгуманизму и его эскапистским стратегиям ухода от социальных и экологических проблем¹⁹⁷.

Для критического постгуманизма осознанная артикуляция политического измерения принципиальна как форма критики классического гуманизма, утверждающего превосходство, совершенство и господство одних субъектов над другими. Такая позиция определяется постдуализмом, что подразумевает отказ от негативной оппозиционности и контрсубъективности, в пользу различных форм ответственности как результата самокритического диалога с существующими формами господства¹⁹⁸ и противостоит постмодернистскому критическому

¹⁹⁶ Herbrechter S. Op. cit.

¹⁹⁷ Брайдотти Р. Постчеловек. С. 116–129.

¹⁹⁸ Там же. С. 70-71.

представлению о современном мире как форме технологической войны, в которой военные технологии трансформируются и дематериализуют человека. Например, с точки зрения П. Вирилио, информационные технологии и технологии зрения, которые воплощены в экранной культуре, осуществляют свое господство над пространством во временном аспекте посредством света и его скорости подталкивая человека к дереализации за счет виртуальности¹⁹⁹. В критическом постгуманизме противопоставление виртуального как иллюзорного и материального как реального соответствует бинарной логике, а значит поддерживает патриархальный и милитаристский дискурсивный принцип, в котором позитивная политическая альтернатива невозможна.

В этом параграфе мы рассмотрели познание как центральную тему в вопросе о субъекте. В картезианской философии оно определяется в связи с автономностью рационального мышления. Впоследствии познание определяется шире и его автономность ставится под сомнение: онтологически, как результат воздействия внешних структур и с позиции смыслообразующей роли языка. В результате субъект рассматривается не как независимая сущность, а как исторически и социально обусловленный процесс, конструирование которого меняется в историко-культурных обстоятельствах. На этой почве, под влиянием первых постгуманистских манифестов, формируется научный дискурс постгуманизма, который переносит представление о субъекте за пределы тела человека в область условий культуры. Исследование глобальных последствий деятельности человека в материальной плоскости приводит к утверждению онто-эпистемологии, неразделимости способов познания и существования. Как следствие, утверждается, что репрезентация вещи материальна так же, как материальна вещь.

Исследователи видят разные возможности и ограничения в отказе от онтологического различия между репрезентациями и вещами. Признается выход из ограничений дуализма²⁰⁰, но критикуется ограниченность пределами языка²⁰¹.

¹⁹⁹ Вирилио П. Указ. соч.

²⁰⁰ Агамалова Л.А. Указ. ст.

²⁰¹ Парамонов А.А. Указ. ст.

Однако мы отмечаем, что такая критика остается в пределах конструкционистского представления о знаках как нематериальных феноменах.

Рассмотренные изменения приводят к формированию понятия «постгуманистический субъект», в соответствии с ним экран предстает не только как медиум, но как часть процесса конструирования субъекта. Как аналитический инструмент для изучения экранной культуры понятие «постгуманистический субъект» отражает смещение фокуса с автономности и стабильности на динамическую, распределенную и контекстуально обусловленную форму субъективности и обладает следующими характерными чертами.

Агентность выражает способность субъекта действовать и порождать эффекты в сетях взаимодействия, субъективация предстает как противоречивый процесс, формирующийся одновременно из внешних и внутренних импульсов, где активность распределена между множеством человеческих и нечеловеческих агентов.

Гибридность — субъект существует в сети отношений между различными агентами и средами, где границы между человеческим, технологическим и культурным размыты, поэтому его свойства определяются единым пространством телесности, а не границами какого-либо одного тела.

Различие, не сводимое к оппозиции «я/Другой», благодаря которому множественные проявления субъекта не редуцируются друг к другу и поддерживают открытость к иным формам жизни, знания и опыта.

Также мы подчеркиваем *процессуальность*, — субъект не предзадан, а постоянно конституируется во взаимодействиях и трансформируется в зависимости от исторического и культурного контекста.

В критическом постгуманизме понятия «субъектность», «субъективность» и «субъективация» часто используются синонимично. Для прозрачности исследования мы проводим между ними следующие различия. Субъектность понимается как способность быть субъектом. Субъективность — форма самосознания субъекта. Субъективация – процесс становления субъектом.

1.2. Субъект и тело в теории экранной культуры

В этом параграфе мы рассмотрим, как представление о политическом воздействии на субъекта и его тело возникло в киноавангарде, позднее развивалось в авторском кино через идеи Б. Брехта, а затем было адаптировано в теоретическом дискурсе screen theory.

О связи между ментальными процессами и экранной культурой в аспекте эпистемологии было написано уже в первой монографии о кино. Немецкий философ и психолог Гуго Мюнстерберг задавался вопросом о роли технических устройств в артикуляции кинематографических повествований. С его точки зрения, они являются объективациями ментальных процессов. Например, крупный план представляет в визуальной форме коррелят ментального акта обращения внимания на что-либо²⁰².

Однако классическая теория кинематографа обычно основывается на реальном опыте кинематографистов. Различные аспекты субъективации рассматривались ими в категориях тела зрителя, оператора и самого фильма. Так, для советского раннего кинематографиста Д. Вертова не столько антропоморфизирована камера, сколько сам Вертов как оператор становится вещью-объективом и летающей камерой²⁰³. Аффективное воздействие на тело зрителя было важным для С. Эйзенштейна и В. Пудовкина. В 1950-е французский режиссер Жан Руш, антрополог и оператор своих фильмов, влиятельный представитель авторского кино, называвший свое творчество кино-этнографией, так пишет о чувствах во время съемки: «Снимать кино для меня — значит писать своими глазами, ушами, телом... я впадаю в кинотранс»²⁰⁴.

Для упомянутых советских режиссеров теория и практика были неразрывно связаны в артикулированном на государственном уровне марксистском представлении о том, что бытие определяет сознание. Одухотворенные идеалом

²⁰² Wartenberg T.E. Philosophy of film // Stanford Encyclopedia of Philosophy. Jul 30, 2015. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/film/> (дата обращения: 06.07.2025).

²⁰³ Вертов Д. Указ. соч.

²⁰⁴ Rouch J. Ciné-Ethnography / Minneapolis: University of Minnesota press, 2003. 416 p.

большевистской революции о новом человеке в духе трансгуманизма, они искали возможность преодолеть описанное К. Марксом «отчуждение» рабочих от технологий через экран. Так, теория С. Эйзенштейна «монтажа аттракционов» о том, что идеи и символы в монтажном столкновении друг с другом создают определенный тематический эффект²⁰⁵, обнажает представление о пассивном субъекте, которому можно внушить некую мысль. С другой стороны, в теории есть указание на аффективную связь между технологией и человеком, что коррелирует с представлением критического постгуманизма о неразрывной связи эпистемологического и онтологического измерений, также вдохновленного левой мыслью.

Переход к представлению о большей агентности субъекта в теории медиа происходит в 1930-е (В. Беньямин²⁰⁶, Б. Брехт²⁰⁷). Так, Беньямин ищет пути роста агентности субъекта из критики фашизма и показывает, что зритель перед экраном оказывается управляем посредством движущихся образов. Определенные качества фашизма – производство масс, унификация, ограничение свободы человека находят в его философии формально-технические аналогии с подобными качествами кинематографа.²⁰⁸ Свое эссе Беньямин заканчивает идеей о политизации эстетики и рассуждениями о возможностях монтажа, который способен выражать этот процесс. В речи 1934 года в Париже в институте по изучению фашизма Беньямин рассматривает монтаж как средство прерывания действия, обладающее критической, антиэстетической силой.²⁰⁹

Работавший в те же годы Б. Брехт, драматург и теоретик театра и радио, был другом и соратником В. Беньямина. В 1936 году в своих теоретических трудах он впервые вводит термин *Verfremdungseffekt*, переведенный на русский язык как «отчуждение»²¹⁰. Понятие подразумевает создание техник и приемов, которые дают зрителю возможность плодотворной критики с общественных позиций. То

²⁰⁵ Эйзенштейн С.М. Указ. соч.

²⁰⁶ Беньямин В. Избранные эссе. С. 17–58.

²⁰⁷ Брехт Б. Теория эпического театра // Брехт Б. Театр: пьесы, статьи, высказывания: в 5 т. Т. 5. М.: Искусство, 1965. URL: https://lib.ru/INPROZ/BREHT/breht5_2_1.txt (дата обращения: 31.08.2025).

²⁰⁸ Беньямин В. Указ. соч.

²⁰⁹ Беньямин В. Автор как производитель // Учение о подоби. М., 2012. С. 150–151.

²¹⁰ В некоторых текстах принято написание «очуждение» без «т», но единого стандарта употребления понятия нет.

есть представления в пьесах и на сцене событий и отношений между людьми как «чего-то необычного, требующего объяснения, не само собой разумеющегося, не просто естественного».²¹¹ В 1950-е – 1960-е годы идеи Б. Брехта стали основным источником новых методов построения кинематографического повествования в Европе, благодаря монтажному принципу кино получило обратно генетически родственные ему²¹², но обновленные фильтром театральной среды средства выразительности.

Идея активизации зрителя развивалась и в других направлениях. А. Базен, один из наиболее влиятельных теоретиков кино середины XX века, связывал ее с эстетикой реализма. В отличие от аналитического монтажа, который управляет восприятием и предлагает готовые связи, он обращал внимание на тенденции к съемке одним планом и глубинной мизансцене как на те выразительные средства, которые позволяют зрителю самостоятельно определять фокус внимания и выстраивать смысловые отношения²¹³. Тем самым зритель становится соучастником режиссуры, а не пассивным наблюдателем: субъект утверждается, через свободу интерпретации внутри непрерывного, реалистичного пространства фильма. Однако эта модель контрастировала с брехтовской стратегией. Если для Базена ключевым было сохранение целостности мира в кадре и доверие к зрителю, то Брехт предлагал прямо нарушать иллюзию, вводить приемы, которые дистанцируют зрителя и показывают условность происходящего.

Для режиссеров авторского кино (Ф. Трюффо, К. Шаброль, Э. Ромер, вышеупомянутый Ж. Руш) и «новых волн» (Ж.Л. Годар, В. Хитилова, Л. Андерсон) обе линии оказались важными стратегиями разработки своих форм киноязыка, которые они противопоставляли голливудской жанровой системе.

Инспирированные все той же марксистской логикой, они представляют кинематограф прежде всего как индустрию и противопоставляют пассивному зрительскому созерцанию экрана активную рефлексивную рефлексию смысла субъектом.

²¹¹ Брехт Б. Не ликвидировать ли нам эстетику? / Театр. Пьесы. Статьи. Высказывания. Т. 5/2, М., 1965. С. 324.

²¹² Брехт отталкивался в разработке своих концепций от монтажных советских теорий, а также театральных экспериментов своего учителя и наставника Э. Пискатора, включавшего элементы кинопроекции в сценическое театральное действие. Подробнее см. Туровская М. Брехт и кино на границе искусств.

²¹³ Базен А. Что такое кино? М. : Искусство, 1972. 440 с.

Практики и теории кинематографа в этот период определялись модернистской мечтой о возможном едином основании для создания независимой точки зрения зрителя.

В кино она определяется тем, кто создает фильм. В этом отношении показателен феномен «авторского кино», возведший в культ режиссера как носителя легитимной власти над смыслом фильма. Логика иерархии здесь сохраняется, и субъект все еще воспринимается как отчасти пассивная фигура.

Примерно к 1970-м годам появляются междисциплинарно обоснованные теоретические формулировки субъекта в экранной культуре. Например, в *screen theory*, которая связывает психоанализ Ж. Лакана (концепт «стадии зеркала» и понятие «Другого»²¹⁴) с постмарксистскими идеями Л. Альтюссера об идеологии и интерпелляции, исходя из которых субъект определяется всегда как пассивный, подвергаемый воздействию извне²¹⁵. Так, для представителя *screen theory* Ж. Л. Бодри принципиален вопрос о том, что субъект структурируется в связи с фиксированной зрительской позицией и управлением внимания, которые создают условия для идеологического воздействия киноаппарата²¹⁶. Л. Малви, опираясь на идеи Ж. Л. Бодри, обращает внимание на репрезентацию женской фигуры на экране в качестве объекта сексуального желания под мужским взглядом (*male gaze*)²¹⁷. Начиная с теории Л. Малви гендерные исследования в целом оказывают заметное влияние на представление в киноведении о культурно детерминированном и поэтому политически опосредованном гендере субъекта.

Следуя задаче полно раскрыть аспекты теоретической рефлексии о субъекте в экранной культуре, отметим, что в то же время, когда активно утверждается развитие киноведения как академического дискурса, М. Фуко и Ж. Делез, двое из важнейших философов для критического постгуманизма, диаметрально противоположно отражают в своих идеях влияние экранной культуры на человека.

²¹⁴ Лакан Ж. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции Я. М.: Русское феноменологическое общество; Логос, 1997. С. 7–14.

²¹⁵ Альтюссер Л. Идеология и идеологические аппараты государства // Неприкосновенный запас. 2011. №3.

²¹⁶ Бодри Ж.Л. Указ. ст.

²¹⁷ Малви Л. Указ. ст..

Как пишут исследователи творчества Фуко, при том, что авторы наиболее влиятельного на тот период теоретического издания о кинематографе, французского журнала *Cahiers du Cinema*, отмечали его философию как принципиальный и незаменимый источник критической мысли для анализа фильмов и киноиндустрии, сам он практически никогда не то что не писал о кино, но редко упоминал его даже вскользь²¹⁸, тем более он не включал в свои философские рассуждения рефлексию влияния экранной культуры на человека.

В отношении философии Ж. Делеза, очевидна обратная тенденция. В 1983-м и 1985-м годах он выпустил двухтомный трактат о кинематографе «Кино», где перенес концепцию мышления на кинематограф и наделил его субъектными свойствами, что созвучно дискуссиям в современной философии о «мышлении» искусственного интеллекта. Отталкиваясь от философии А. Бергсона, он утверждает, что кинематограф возвращает человеку представление о воплощенной мысли и неразрывной связи между движением и образностью²¹⁹. Год спустя Делез приводит в интервью метафору, где сравнивает кинематограф с вынесенным вовне сознанием, а мозг с экраном²²⁰. Учитывая представление о мозге как источнике мышления, мы отмечаем, что Делез определяет прямую связь между принципами познания и формами воплощения, отталкиваясь от экранной культуры. Для нашего исследования также важен анализ Делезом монтажных принципов в национальных кинематографиях первой половины XX века²²¹ — в качестве исследования опыта образно-выразительного конструирования субъекта на экране с транс- и постгуманистских позиций. К ним мы вернемся в следующей главе.

На рубеже XX–XXI веков в исследованиях субъекта экранной культуры намечается методологический кризис. Об этом пишет М. Ямпольский в начале 1990-х. Он предлагает обратить внимание на раннюю кинофеноменологию, французские и немецкие теории о природе кинематографа, которые описывают

²¹⁸ Zabunyan D. What film is able to do: Foucault and cinematic knowledge // Foucault at the movies. NY: Columbia University press, 2018. P. 3–34.

²¹⁹ Делез Ж. Указ. соч.

²²⁰ Deleuze G. Le Cerveau c'est l'écran. *Cahiers du Cinema*, 1986.

²²¹ Делез Ж. Указ. соч. С. 40–56.

трансформации человека, вещей и мира, не прибегая к языковым аналогиям²²². Тогда же, в середине 1990-х, В. Кипли обращает внимание на спорность вопроса о степени пассивности зрителя-субъекта, поскольку в теориях, основанных на идеях Ж. Л. Бодри, понимание зрителя как абсолютно пассивного и незащитного стало общим местом для всех американских исследований кино²²³.

В 2010-е годы Н. В. Самутина тоже обращает внимание на потребность современной теории экранной культуры в новых подходах и даже в метатеории. Но также, вторя Кипли, она особо подчеркивает важную роль концептуального аппарата «классической теории» и *screen theory*. Последняя, как она отмечает, стала в 1970-е «новой религией» для *film studies*²²⁴. Более подробно эту проблему раскрывает историографическое исследование 2014 года Т. Эльзессера и М. Хагенера, которое стремится объединить в группы по принципу метафоры десятки теорий кинематографа и медиа от более ранних к современным: кино как «окно и рамка», как «кожа: тело и прикосновение», как «орган слуха», как «мозг: разум и тело», как «цифровое тело»²²⁵. Исследователи обращают внимание на то, что связка «тело — зритель — кино — эмоции» не получает достаточного освещения в теории кино, но каждая из предложенных ими метафор так или иначе выходит на вопрос о том, как организуется субъект в процессе просмотра фильма с точки зрения телесности. Высокая популярность этой работы, в том числе среди русскоязычных исследователей²²⁶, подчеркивает актуальность исследования вопроса о субъекте с материалистских позиций.

В действительности первым подобный исследовательский ракурс предложил Дж. Крэри уже в 1990-м году. В работе «Техники наблюдателя» он утверждает, что процесс модернизации субъекта как формирование новых отношений между телом и различными формами институциональной и дискурсивной власти произошли

²²² Ямпольский М. Видимый мир.

²²³ Kopley Jr.V. *Whose apparatus? Problems of film exhibition and history // Post-theory: reconstructing film-studies*. Madison: University of Wisconsin press, 1996. P. 533–549.

²²⁴ Самутина Н.В. Указ. ст.

²²⁵ Эльзессер Т., Хагенер М. Указ. соч.

²²⁶ Монография была несколько раз переиздана, в том числе дважды на русском языке (2016, 2024).

уже в первые десятилетия XIX века, задолго до появления кинематографа — в связи с распространением виртуальных изображений.

Так, фенакистископ²²⁷, изобретенный Дж. Плато в начале 1830-х годов, требовал смешения трех моделей поведения человека: индивидуального тела зрителя, субъекта эмпирического наблюдения и элемента машинного производства²²⁸. Другое важное изобретение — стереоскоп. По важности и популярности в XIX веке он сравним с фотографией. Стереоскоп утвердил феномен оптического пространственного восприятия как конструируемый опыт, который основывается на согласовании двух различных точек зрения — левого и правого глаза. Утверждение о меняющихся формах восприятия подводит Крэри к вопросу о сконструированности восприятия. Например, тот же стереоскоп указывает своей конструкцией на природу человеческого зрения и условность производства истины: восприятие объекта предполагает соединение изначально разделенных образов.

Помимо того, что Крэри пересматривает вопрос о восприятии, он также показывает, что наблюдающего субъекта определяют не только образы, как это было принято считать в искусствоведении, но и устройство самих технологий. Один из вопросов, который он ставит в своем исследовании — каким образом тело, в том числе тело наблюдающее, становится составной частью новых машин, экономик и аппаратов — социальных, либидинальных или технологических²²⁹? Хотя работа «Техники наблюдателя» сосредоточена в основном на первой половине XIX века, в ней также есть рефлексия о более позднем распространении экранной культуры — как аналоговых, так и цифровых ее вариантов. По мнению Крэри, экран наследует у ранних изобретений тенденцию смещения субъекта от внешнего наблюдателя к включенному. Однако, в отличие от ранних устройств, экран становится более «фантасмагоричным»²³⁰: его границы в процессе видения воспринимаются как невидимые и встраиваются в человеческое тело.

²²⁷ Фенакистископ — вращающийся диск с изображениями на одной стороне и небольшой прорезью, через которую можно наблюдать иллюзию движения картинок, отраженных через зеркало.

²²⁸ Крэри Дж. Указ. соч. С. 144.

²²⁹ Там же. С. 13.

²³⁰ Крэри Дж. Указ. соч. С. 167–172.

В поздней screen theory 1980-х годов исследователи, описывая субъекта как сложную структуру, неявно предлагают перспективу, которая подрывает привычное представление, соответствующее гендерным и антропоцентристским нормам. В первую очередь мы бы хотели обратить внимание на теорию «шва» К. Сильверман. В ней нет акцента на телесно-материальном измерении, неомарксистские и лакановские идеи совмещаются в ней с семиотическим и структуралистским подходом. Тем не менее она противостоит screen theory в вопросе понимания сложности зрительского восприятия, которое может быть более свободным, чем идентификация, и меняться в связи с тем, чья точка зрения структурируется в процессе просмотра фильма. Конструирование зрителя как субъекта объясняется как его вшивание (suture) или втягивание в повествование и определяется монтажом и выразительными средствами фильма. Например, в фильме А. Хичкока «Психо» (1960) зритель может идентифицироваться с разными героями. Первую часть фильма выразительные средства способствуют его идентификации с образом жертвы через главную героиню. Далее по сюжету героиню убивают, после чего зритель идентифицируется с новым главным героем — ее убийцей²³¹. Продолжая мысль Сильверман, мы утверждаем, что монтажный принцип, присущий не только кинематографу, но и всей экранной культуре в целом, создает не только динамическую позицию для субъекта, но и условия для одновременного сосуществования разных субъектных позиций в сознании зрителя.

Позднее Сильверман обращается к феноменологии М. Хайдеггера в работе «Мировые зрители»²³², где рассматривает визуальный и эстетический опыт как основание для субъективности. В этом контексте Сильверман вводит идею эстетической онтологии, в которой зрение понимается не только как восприятие, а как форма существования: видеть значит пребывать *в* мире и для мира. Любое явление является в этом контексте предстает эстетическим событием (aesthetic event), раскрывающим уникальную конфигурацию бытия²³³.

²³¹ Silverman K. Suture / The Subject of semiotics. Oxford University press. 1983. — P. 206.

²³² Silverman K. World spectators. Stanford: Stanford University Press, 2000. 177 p.

²³³ Ibid. P. 2–3, 132.

Также исследовательница предлагает свое философское понятие структуры родства (kinship structure)²³⁴, которое позволяет ухватить характер постантропоцентричных отношений в контексте эстетического опыта. Мы обращаемся к этому понятию в последней главе нашей работы. Сильверман опирается на философию М. Хайдеггера о бытии человека как рефлексии в пространственно-временном существовании (определяется термином **Dasein**, или «бытие-в-мире»²³⁵), дополняет ее теорией Ж. Лакана о языковой структуре субъекта и антропологией К. Леви-Стросса, для которого «структура родства» означает систему отношений, задаваемых культурными нормами и запретами. В ее интерпретации частица **da** в **Dasein** несет не столько пространственное значение, сколько отсылает к подобной структуре — фундаментальной сети связей, в которую человек оказывается «заброшен» с самого начала²³⁶. Структуры родства для Сильверман представляют собой фундаментальные связи человека с миром, которые подобны родственному отношению. Они основаны не на биологическом происхождении, а на заботе, ответственности и соучастии. Через такие связи субъект оказывается «брошен» в мир и открыт ему, формируя себя в отношениях участия и разделенного опыта. В контексте эстетического опыта структуры родства проявляются в зрении и визуальных практиках.

С противоположного ракурса она объединяет идею редуцированного восприятия мира и чувства потери у Хайдеггера и Лакана. В соответствии с представлением Хайдеггера, человек погружен в «сподручное» понимание мира, воспринимая других существ лишь как инструменты. По Лакану же человеческое желание основано на потере и недостатке, структурируется через культурные запреты и символические ограничения. У животных же вместо желания действует инстинкт: он проявляется как непосредственное стремление к удовлетворению, не опосредованное культурными или символическими нормами.

²³⁴ Ibid. P. 37–39.

²³⁵ **Dasein** как термин отражает идею М. Хайдеггера о пространственном существовании человека и представляет собой сочетание глагола *sein* (инфинитив «быть») и предлога *da*, имеющим в немецком языке пространственную направленность, его смысл определяется соседним словом и может меняться и переводиться, например, как «к», «в», «на», «туда», «здесь», «тут»).

²³⁶ Ibid. P. 129–133.

Опираясь на исследования маскировки Р. Кайуа и самопрезентации животных форм у зоолога и философа А. Портмана, Сильверман утверждает, что нечеловеческие агенты могут приблизить нас к забытому опыту бытия. Такие альтернативные смысловые структуры, как понимание у китообразных и приматов или проблески пока еще только воображаемого машинного сознания, остаются доступными для представления и видения человека, поскольку животные и даже камни проявляются в формах, которые не всегда можно объяснить биологическими причинами (выживание, маскировка, демонстрация). Отчасти теория Сильверман глубоко антропоцентрична, потому что речь идет о видении человека, но в то же время ее идеи вдохновляют постгуманистские исследования кино (С. Купер²³⁷, С. Куббит²³⁸), утверждающее субъектности не-людей как основу для полноты бытия человека.

Вопрос о том, как мы можем соотносить Других как субъектов в пределах наших познавательных способностей, связан не только с границами человеческое/нечеловеческое, но и с тем, как определяются гендерные границы. Как пишет Т. де Лауретис в 1987 году, гендер вписывается в самые основания каждого субъекта, в самые начала субъективности²³⁹. Понятие гендера определено у исследовательницы как репрезентация, но не индивида, а социальных отношений, то есть индивида для определенного класса. Со ссылкой на М. Фуко, де Лауретис представляет гендер как совокупность эффектов, производимых в телах, поведении и социальных отношениях²⁴⁰. Более того, де Лауретис убедительно показывает, что несмотря на дискурсивную природу гендера, его реальность заключается также в последующих воздействиях на социальное и субъективное измерение, с последующим влиянием на материальную жизнь индивидов. Конструирование гендера, с ее точки зрения, это продукт и одновременно процесс его репрезентации и самопредставления. Парадоксальным образом на конструирование гендера также влияет его деконструкция, то есть любой дискурс, феминистский или какой-либо

²³⁷ Cooper S. Op. cit.

²³⁸ Cubbit S. Ecomedia....

²³⁹ De Lauretis T. Op. cit.

²⁴⁰ Ibid.P. 3–5.

другой, который отвергает его как идеологическое искажение. Де Лауретис придерживается критической дистанции от власти/знания, поэтому подчеркивает, что кинематограф, нарратив и теория являются гендерными технологиями. Чтобы выйти за пределы принципа власти-знания необходима *воплощенная* процедура деконструкции гендера. Здесь посыл теории Лауретис совпадает с политическим проектом Брайдотти, к которой она обращается в своей работе²⁴¹.

Чтобы субъект мог действовать политически и вскрывать механизмы власти, он не может оставаться «нормальным». По Лауретис, это радикально Другой субъект, не сводимый к фиксированной идентичности и традиционным гендерным ролям, внутренне противоречивый и напряженный. Такая идея рождается на пересечении французской философии (Ж. Деррида, М. Фуко) и феминизма. Феминистская установка на женскую субъектность здесь вступает в борьбу с представлением о «женщине-метафоре» в условно «мужской философии», которая бессознательно игнорирует сексуальную основу гендера разными способами: у Деррида — внеисторическая, чисто текстовая фигура женственности, у Фуко — совокупность рассеянных удовольствий²⁴². Таким образом, де Лауретис показывает, что изменение способов познания и формирование субъекта как политического агента становятся возможными благодаря соединению критической теории и политической практики.

Опираясь на критику нарратива в широком смысле слова, де Лауретис подчеркивает необходимость критического исследования нарративов в экранной культуре, поскольку даже в феминистском контр-кинематографе, находящемся тем не менее внутри киноиндустрии, имеет место некритическое использование нарративности, определяющей гендерные характеристики образов на экране²⁴³. В теории исследовательницы акцент делается на гендере как проблеме репрезентации, определяющей последующую, в том числе материальную, жизнь индивида.

²⁴¹ Ibid. P. 34–35.

²⁴² De Lauretis T. Op. cit. P. 33.

²⁴³ Ibid. P. 108–128.

В следующем десятилетии, в 1993 году, выходит один из основополагающих текстов для исследований киберкультуры и киберпанка — работа С. Бьюкатмана «Терминальная идентичность: виртуальный субъект в постмодернистской научной фантастике»²⁴⁴. В ней, опираясь на идеи Д. Харауэй, он обращает внимание на риторическое и феноменологическое затруднение в разделении человеческого и технологического, в связи с чем утверждается рождение нового субъекта, сконструированного компьютерным терминалом и экраном телевизора. Бьюкатман утверждает, что связь терминала с сетями обозначает: субъект невозможен как автономная и цельная сущность. Таким образом, под влиянием технологической революции и невидимых электронных технологий признается гибридный характер человека и машины²⁴⁵. Его исследование обращает внимание на то, как спецэффекты визуализируют фобии и фантазии в экранной культуре. В постгуманистской перспективе спецэффекты становятся агентами и «соавторами» образов постчеловека, влияя таким образом на телесное и гендерное самовосприятие зрителя. Тем не менее вопрос о том, как именно оказываются возможны переплетения человеческого и нечеловеческого, не рассматривается Бьюкатманом вне вопроса о репрезентациях, хотя он делает акцент на необходимости феноменологического взгляда.

Достаточно подробный ответ с точки зрения феноменологии предлагает В. Собчак в понятии «кинестетический субъект», где процесс просмотра фильма описан как структурирование субъекта на основе перцепции человека. Исследовательница критикует редукционизм в классическом киноведческом понимании фильма как в первую очередь «визуального» средства. Опираясь на подходы Р. Барта и М. Мерло-Понти, она отказывается от противопоставления между телами и образами на экране²⁴⁶. С ее точки зрения, необходимой основой существования человека является факт недифференцированного проживания чувств и знаний, потому что, будучи воплощенными и сознательными субъектами,

²⁴⁴ Оригинальное название «Terminal Identity: the virtual subject in postmodern science fiction», S. Bukatman.

²⁴⁵ Bukatman S. Op. cit. P. 2–9.

²⁴⁶ Sobchack V. Op. cit.

мы, люди, осознаем и создаем смыслы одновременно²⁴⁷. Происходящее на экране воспринимается зрителем как буквально доступный чувственный объект и собственное субъективное живое тело. Конструирование субъекта здесь понимается как опыт фундаментальной хиазматической обратимости (М. Мерло-Понти) тела и языка. Тело и представление информируют друг друга в принципиально неиерархических и обратимых отношениях соизмеримости и несоизмеримости, которые при определенных обстоятельствах проявляются как неоднозначный или «неразрешимый» опыт.

Исследовательница уточняет, что, с ее точки зрения, элементы экранного изображения и кинематографической выразительности входят в аффективный резонанс с телом зрителя²⁴⁸ — при условии, если выразительные особенности не только являются признаком механической работы прибора, но и выражают восприятие (автора, оператора, субъекта и пр.). Только тогда камера и монтаж могут создать напряжение между видимым и телесным. В этом отношении теория В. Собчак сохраняет антропоцентричную перспективу, но создает условия для рассуждения за пределами оппозиции тело/язык.

Краткий анализ ключевых идей о теле субъекта в экранной культуре показывает, что стремление вынести способы познания человека за пределы телесного опыта человека можно найти уже в первых теориях кинематографа (Г. Мюнстерберг). Исследователи обращали внимание на телесные аспекты восприятия и на аффективное воздействие экранных образов на зрителя уже на ранних этапах кинематографа. Эти идеи получили дальнейшее развитие в авангардных направлениях кино и особенно усилились во второй половине XX века.

Наблюдается переход от представления о пассивности зрителя к концепциям его активной вовлеченности в процесс восприятия экранных образов. Этот сдвиг совпадает с методологическим кризисом в исследованиях экранной культуры и приводит к переосмыслению самого понятия субъекта.

²⁴⁷ Ibid.

²⁴⁸ Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Проблемы культурологии. 2017. №2. С. 115–130.

В новых подходах внимание сосредотачивается на свойствах субъекта, которые раньше не рассматривались как результат экранного воздействия. Исследуется влияние экранных образов на конструирование гендера (Т. де Лауретис). Появляется описание конструирования гибридного субъекта в экранных образах на рубеже XX–XXI веков (С. Бьюкатман). Изучается роль не-людей, объектов, технологий и других нематериальных элементов в процессе субъективации, что расширяет границы традиционного антропоцентрического подхода (К. Сильверман).

Методологический кризис гуманитарного знания становится основанием для сближения постгуманизма, теории медиа и кинематографа в осмыслении субъекта с постантропоцентричных позиций. Показательно, что в упомянутые кризисы с 1980-х по 2010-е годы, когда уже оформилась теория критического постгуманизма, перспективой для выхода часто становилась феноменологическая оптика. В исследованиях экранной культуры она проговаривается прямо, у М. Ямпольского, В. Собчак и К. Сильверман.

Далее мы будем утверждать, что не только субъект, но и сама экранная культура требует рассмотрения с точки зрения постгуманизма, поэтому мы будем исследовать ее как дискурсивно-материальный феномен.

1.3. Дискурсивно-материальная природа экранной культуры

История экранной культуры отсчитывается с появления кинематографа в конце XIX века. Как отмечает Н. В. Самутина²⁴⁹, кинематограф является быстро меняющимся объектом исследования. Это побуждает современных исследователей отказаться от эссенциалистского понимания медиаспецифики. Вместо определения «кино» предлагается более широкое понятие «движущееся изображение» (Д. Родовик)²⁵⁰.

Одновременно внимание исследователей смещается на глобальные взаимосвязи экранной культуры. Таковы концепция «пространства коллективных аффектов» у О. Аронсона²⁵¹ и «мирового кино» у Т. Эльзессера²⁵². В результате современное киноведение все чаще становится частью медиаисследований.

Классическое определение экранной культуры часто задается терминологией Г. М. Маклюэна, который понимает ее в первую очередь как коммуникативную среду и проводит аналогии с дописьменными типами человеческих культур²⁵³. С одной стороны, «экранность» создает отличный от письменных культур социальный опыт. С другой стороны, она формирует перевоплощенного племенного субъекта по причине опоры на осязание и слух в общении с себе подобными, но уже благодаря экранным образам²⁵⁴.

С точки зрения постгуманизма, экранную культуру следует рассматривать как результат дискурсивно-материальных изменений экранных технологий, которые влияют на конструирование и принципы познания субъекта. Экран может пониматься достаточно широко — как поверхность, открывающая окно в другой мир, например, живопись Возрождения (Л. Манович²⁵⁵) или древние наскальные рисунки. В фильме «Космическая Одиссея 2001 года» (1968) С. Кубрика

²⁴⁹ Самутина Н.В. Указ. ст.

²⁵⁰ Там же.

²⁵¹ Там же.

²⁵² Elsaesser T. *European Cinema: face to face with Hollywood*. Amsterdam: Amsterdam University press, 2005. P. 23–30.

²⁵³ Маклюэн М. *Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры*. Киев: Ника-Центр 2004. С. 160.

²⁵⁴ Там же.

²⁵⁵ Манович Л. *Язык новых медиа....* С. 135, 146.

представлен образ, иллюстрирующий эту особенность технологии. В первой сцене картины черный монолит, по сюжету — инопланетный совершенный объект, привлекает внимание обезьян своей инаковостью. Собравшись вокруг него в проторитуальном действии и пытаясь осознать феномен этого своеобразного «черного ящика»²⁵⁶, они развивают сознание, которое приводит к появлению человека. В последней части фильма тот же черный монолит приводит человека к выходу за границы его привычного сознания. Так возникает образ своего рода космического «сверхчеловека».

Даже сегодня, глядя на плоский экран, мы наблюдаем, как в нем воплощаются объемные миры: кино, фото, видео или абстрактные концепции, например, работа за ноутбуком или в мобильных приложениях. Это создает у нас чувство гипнотического обаяния и ощущение таинственного устройства мира, который мы до конца не понимаем. Именно этим аспектам посвящен большой раздел теории медиа, его репрезентирует сборник «Медиа: между магией и технологией». В нем исследователи указывают на связь техники с древнегреческим пониманием истины как раскрытия сути природы. Техника раскрывает сущность природы через свое начало в ином, тогда как природа раскрывает свое начало из самой себя²⁵⁷. Впоследствии эта интерпретация будет систематизирована у М. Хайдеггера, который трактует истину как «раскрытие потаенного» или поиск «сущности» из феноменологической перспективы, то есть беспредпосылочного мышления вне существующих традиций и форм знания²⁵⁸. В его понимании техника отличается от природы, но является одним из видов раскрытия истины, поскольку способна к производству и созданию различий: «В раскрытии потаенности стоит всякое про-из-ведение»²⁵⁹. В критическом постгуманизме идеи М. Хайдеггера получили важное развитие и особо отмечаются у Р. Брайдогги, в

²⁵⁶ Вероятно, на фоне роста влияния кибернетики в контексте космической гонки в конце 1960-х С. Кубрик мог вдохновляться понятием «черного ящика» для разработки образа черного монолита. См. Эшби У. Р. Введение в кибернетику. М.: Издательство иностранной литературы, 1956. С. 86–117.

²⁵⁷ Федорова К. «Технологическое возвышенное» и проприоцептивные медиа // Медиа между магией и технологией Кабинетный ученый / под ред. Сосна, М., Екатеринбург, 2014. С. 41–43.

²⁵⁸ Розин В.М. Феноменологическое осмысление М. Хайдеггером техники (на материале статьи «Вопрос о технике») // Философия науки и техники. 2023. Т. 28. № 2. С. 49–62.

²⁵⁹ Хайдеггер М. Вопрос о технике [Электронный ресурс] URL: http://www.bibikhin.ru/vopros_o_tekhnike (дата обращения: 22.08.2025).

чей философии техника понимается не как внешний инструмент, а как аспект трансформации субъекта²⁶⁰.

Эта линия размышлений остается важной для современного осмысления технического. Однако в постгуманистической перспективе оппозиция природа/техника снимается: техника мыслится как состоящая из неорганических природных элементов и как результат эволюционного развития органической жизни. Поэтому техника может указывать на истину уже не только через отсылку к внешнему началу, но и через собственное материальное основание.

При этом экранная культура модернизирует, как исследователи, мы можем объяснить это рационально, поскольку она детерминирована технологически. Но одновременно она возвращает людей к более анималистическому состоянию, выступая загадочным и магическим феноменом мира благодаря своим гипнотическим свойствам.

Сила воздействия экрана, о которой пишет Маклюэн, усложняется цифровизацией. Цифровые технологии требуют заново уточнять: какие из свойств экранной культуры сохраняются, а что требует пересмотра в онтологических и эпистемологических вопросах, связанных с проблемой образности. Рост интереса к этой теме совпал с «иконическим поворотом»²⁶¹ середины 1990-х годов.

Для нас он важен, поскольку задает критический взгляд на социальный конструктивизм в социогуманитарных науках. Иконический поворот, обозначенный одним из ведущих американских исследователей этого направления, У. Дж. Т. Митчеллом, подчеркивает неразрывную связь образа и медиа, признавая при этом значимость образа в формировании социального взаимодействия, которое включает как визуальные, так и вербальные коммуникативные практики²⁶². Аспекты анализа в этой плоскости включают проблемы материального и

²⁶⁰ Braidotti R. On putting the active back into activism. 2008. URL: <https://rosibraidotti.com/wp-content/uploads/2018/06/291.-On-Putting-the-Active-back-into-Activism.pdf> (дата обращения: 19.09.2025).

²⁶¹ Бахманн-Медик Д. Культурные повороты: новые ориентиры в науках о культуре / пер. с нем. С. Ташкенова. М.: НЛО, 2006. С. 205–211.

²⁶² Митчелл У. Дж. Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология. М.: Кабинетный ученый, 2017. С. 60–63.

визуального,²⁶³ ²⁶⁴ эстетики и материи образа,²⁶⁵ ²⁶⁶ специфики цифровой материальности²⁶⁷.

Среди русскоязычных исследований на эту тему выделяется статья Н. Р. Шароповой, посвященная анализу того, как образ **не** совпадает со своей материальной средой и сам становится границей, создающей дуализм внутреннего и внешнего, имманентного и трансцендентного, *res cogitans / res extensa* без установления иерархий²⁶⁸. Наблюдения Шароповой подводят нас к выводу, что вторичность и даже третичность (фотографическая, анимированная или сгенерированная) изображения по отношению к реальному миру оказывается несущественной в сравнении с тем, что любое изображение как образ может создавать эффект реальности.

Как уточняет И. Инишев со ссылкой на К. Мокси, основные направления исследований образности можно определить отношением к проблеме образа и его материального носителя: либо как «презентация», где образ как объект наделен бытием и воздействует на зрителя, либо как «репрезентация», где рассматривается содержание образа в качестве культурного объекта²⁶⁹. В сочетании этих двух направлений в культурных исследованиях формируется представление о том, что многообразие современных реальностей выходит за физические рамки и более точно описывается в терминах «гиперреальности» — состояния, в котором реальное и иллюзорное неразличимы (Ж. Бодрийяр²⁷⁰), — или «смешанных реальностей», которые включают в себя материальное и виртуальное (М. Хансен²⁷¹).

²⁶³ Tolia-Kelly D.P. *Visuality/materiality. images, objects and practices*. Burlington: Ashgate Publishing, 2012. 210 p.

²⁶⁴ Сосна Н.Н. Образ и материальное: к трансформации связей // *Художественный журнал*. 2015. №94. С. 41–45

²⁶⁵ Bruno G. *Surface: Matters of aesthetics, materiality, and media*. Chicago: The University of Chicago press, 2014. 288 p.

²⁶⁶ Инишев И.Н. Взаимосвязь материального и смыслового в иконическом опыте // *Вестник Томского государственного университета: Философия. Социология. Политология*. 2011. №4 (16). С. 86–93.

²⁶⁷ Harris J.L., Taylor P.A. *Digital matters. Theory and culture of the matrix*. London: Routledge, 2005. 210 p.

²⁶⁸ Шаропова Н.Р. Мембраны, оболочки, границы: (им) материальность образа и его топология // *Международный журнал исследований культуры*, 2020. С. 99–118.

²⁶⁹ Инишев И.Н. «Иконический поворот» в теориях культуры и общества // *Логос*. 2012. №1 (85). С. 184–211. Режим доступа: https://www.intelros.ru/pdf/logos/2012_1/6.pdf (дата обращения: 31.08.2025).

²⁷⁰ Бодрийяр Ж. *Симулякры и симуляция*. М.: Постум, 2015. 240 с.

²⁷¹ Hansen M. *Bodies in code: interfaces with digital media*, 2006 quoted from Ehrlich N. *The virtualisation of culture: screens, virtuality and materiality in documentary and visual culture in the 21st century*, 2021. P. 97–99.

Важно отметить, что вопрос о связи с виртуальным пространством остается актуальным и для доцифровых экранных медиа. Они тоже создают иллюзорные, но достоверные миры, которые соединяются с физическим миром через тело зрителя. По этой причине в современных исследованиях все еще остаются актуальными идеи В. Беньямина, который одним из первых описал изменение способов передачи и восприятия информации в экранной культуре²⁷². Он подробно описывает объективацию актера, анализируя работу объектива и природу кадра в кинематографе. Объектив как бы «опредмечивает» то, что оказывается перед ним, затем это опредмеченное видение транслируется зрителю через экран. Так, актер перед камерой вынужден подстраиваться под ограничения, продиктованные съемочным процессом: он меняет свою естественную пластику тела, чтобы выглядеть убедительно на экране. В фильме «Человек с резиновой головой» (1901) пионер кинематографа Ж. Мельес пользуется объективацией для создания художественного эффекта. Он сам исполняет роль ученого изобретателя, который достает из коробки свою голову и с помощью мехов увеличивает и уменьшает ее, словно резиновый мячик. Такой визуальный эффект достигается за счет наличия границ кадра и двойной экспозиции, наложения кадров со все более крупным планом. Способность объективировать мир, подчеркивает Беньямин, передается зрителю через символический смысл образа и монтажный, покадровый способ построения визуального повествования²⁷³.

Итак, к началу 2000-х годов авторы в области визуальных и медиаисследований приходят к выводу, что эффект реальности от экранного изображения возникает благодаря тому, что в процессе видения образ встраивается в тело зрителя. Кроме того, экранная культура объективирует человека в кадре и транслирует технологически опосредованный способ восприятия. При том, что физическое воздействие экранной культуры на субъекта признается, вопрос о ее материальных свойствах зачастую остается в тени или рассматривается как второстепенный. Так, в исследованиях образности различие между реальным и

²⁷²Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Избранные эссе. М.: Медиум, 1996. С. 17–58.

²⁷³ Там же.

виртуальным определяется гетерогенной функцией образа. Однако этого объяснения недостаточно для объяснения телесных проекций субъекта в виртуальное пространство.

Сегодня агентность экранных медиа выходит за пределы кинематографа и тем самым еще больше стирает границы между виртуальными и реальными телами. Показателен в этом отношении феномен стриминг-культуры, например, прямые эфиры поп-звезд, где поклонники могут бесплатно посмотреть, как их кумир спит, и «sleep stream», где пользователи могут за деньги наблюдать за сном стримера. В последнем случае, по сути, покупается возможность стать свидетелем реальности другого человека при помощи экранных технологий. Хотя материальность изображения на экране в ситуации стрима определяется цифровым кодом, а пользователи воплощены в биологические тела, их реальности пересекаются. Однако качественное различие с кинематографом будет заключаться лишь в аспекте цифрового характера изображения и времени. В кинематографе одинаковая временная длительность между зрителем и тем, кто представлен на экране, если и возможна — как, например, в снятом одним планом без монтажа документальном девятичасовом фильме 1965 года Э. Уорхола «Эмпайр», — то она все равно будет определяться временным разрывом между датой съемки и ситуацией просмотра.

Тем не менее для дальнейшего разбора необходимо пересмотреть понятие «телесность» и природу экранной культуры как материально-дискурсивной.

Первой к пересмотру понятия «телесность» в связи с модернизацией субъекта в эпоху интернета обратилась К. Хейлс в 1999 году. Она критикует концепции основателей кибернетики (Х. Моравек, И. Хассан, Н. Винер), которые утверждали отсутствие принципиальной онтологической связи между знанием и его материальным носителем. Хейлс находит истоки этой идеи в картезианском тезисе о дуализме духа и тела²⁷⁴. С ее точки зрения, проблемным оказывается как недостаточно четко артикулированное в научном дискурсе начала 1990-х годов

²⁷⁴ Hayles N.K. How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. Chicago: University of Chicago press, 1999. 364 p.

понимание телесности, так и само тело, которое в постмодернистской идеологии зачастую рассматривается прежде всего как лингвистическая или дискурсивная конструкция. Это связано, в том числе, с влиянием археологии власти у М. Фуко²⁷⁵, где материальность тела признается, но считается вторичной по отношению к дискурсу.

В то же время Хейлс опирается на более позднюю кибернетическую традицию, в частности Хайнц фон Ферстера, который утверждал, что объекты «возникают» в процессе наблюдения и являются результатом деятельности наблюдателя второго порядка. Такой взгляд сближает тело и информацию, позволяя Хейлс говорить о телесности как об агентной силе.

Оба понятия «телесность» (или «воплощенность») и «тело» пересматриваются на границе между реальным и виртуальным. Хейлс пишет о том, что и *реальные* тела во плоти по одну сторону экрана и *представленные* тела, созданные с помощью вербальных и семиотических маркеров, приводятся в соответствие друг с другом с помощью технологии, которая их соединяет²⁷⁶. В результате субъект (например, читающий эти строки с экрана компьютера) превращается в киборга. Такой субъект представляет собой смесь из разнородных тел и компонентов, а его материально-информационная сущность и границы постоянно пересматриваются²⁷⁷.

Согласно Хейлс, сегодня концепт тела как физического объекта уже не может служить границей субъекта. Поскольку акцент на феномене тела исключает особенности способов воплощения. Тело, по ее мнению, определяется как процесс дискурсивного «надписывания», когда идеи или смыслы переносятся с одного носителя на другой. Например, тексты Фуко, напечатанные в различных изданиях разными шрифтами, теряют телесную связь с первоначальным носителем (мыслящим философом), на первый план выходит абстракция смысла.

²⁷⁵ Ibid. P. 192–195.

²⁷⁶ Ibid. P. XIII.

²⁷⁷ Ibid. P. 4.

В отличие от «надписывания», «телесность» определяется через инкорпорацию, то есть через материальное воплощение. Например, жест руки невозможно отделить от самой руки, он существует только в ней.

Хейлс отмечает, что параллели между физической формой текста и представленным в нем миром имеют давнюю культурную традицию, начиная с иконографических поэм Джорджа Герберта XVII века и заканчивая картами, татуировками и надписями на теле, которыми изобилуют современные романы, например, творчество Кэти Экер²⁷⁸. Таким образом, тело становится формой носителя для телесности. Различие между инкорпорирующими и надписывающими практиками связано с феноменологией восприятия М. Мерло-Понти²⁷⁹ и идеями П. Коннертона²⁸⁰ и позволяет говорить о единой телесности субъекта на пересечении разных типов «носителей». В контексте экранной культуры, где видение выступает более телесным восприятием по сравнению с мышлением, такой взгляд на «телесность» особенно актуален по причине множественных телесных аспектов: тело зрителя, тело режиссера (или оператора) и тело самого фильма.

В этом параграфе наше внимание было сосредоточено на особенностях взаимодействия дискурсивных и материальных аспектов экранной культуры. Понятие телесности К. Хейлс и упомянутый в первом параграфе этой главы «агентный реализм» К. Барад позволяют отказаться от понятий «гиперреальность» или «смешанная реальность» и объединить отношения между зрителем и образом на экране на основе новой онтологической модели. Таким образом экранную культуру мы понимаем не только как медиальную технологию, но как сложный дискурсивно-материальный феномен. Субъект в ней формируется через исторически сложившиеся способы восприятия мира, зависящие от экранных образов и нарративов.

Представление о едином материально-дискурсивном характере экранной культуры совместимо с понятием «постгуманистический субъект» и позволяет

²⁷⁸ Ibid.

²⁷⁹ Мерло-Понти М. Указ. соч.

²⁸⁰ Connerton P. How societies remember. Cambridge, England: Cambridge University press, 1989. 121 p.

рассматривать совместно обычно изолированные вопросы о технологических особенностях экранной среды, образности и способах познания человека. Взаимодействие в этом случае предстает как событие или становление разнородных состояний. Такой подход подчеркивает агентную роль всех элементов и участников события, учитывает информационные и телесные аспекты как различимые и объяснимые.

Подводя итог первой главе, отметим, что мы разработали концептуальный подход к анализу экранной культуры, объединяющий философские, культурологические и медиа исследовательские перспективы. Мы проследили динамику осмысления эпистемологических и онтологических свойств субъекта. Выявили их значение и взаимосвязь для определения специфики понятия «постгуманистического субъекта». Показали, что в теории субъекта экранной культуры тенденция к постантропоцентрическому описанию обусловлена исследованием взаимосвязи телесных аспектов и политической агентности. Рассмотрели экран не только как медиум, но как активного участника процесса конструирования субъекта. Отталкиваясь от широкого понимания экрана, мы обратили внимание на то, что изображения на плоскости всегда размывали границы между реальностью и представлениями о ней. Продемонстрировали, что материальная плоскость экрана усиливает гибридность субъекта, поскольку объединяет материальное и символическое и тем самым связывает миметическое воспроизводство реальности и конструирование ее новых форм.

В последующих двух главах на примере фильмов, затрагивающих тему постантропоцентризма, мы проследим, как происходят онто-эпистемологические изменения субъекта в экранной культуре с точки зрения двух противоположно направленных свойств — гибридности и различия. Во второй главе мы рассматриваем гибридность субъекта через призму технологии. В третьей главе на примере не-людей мы исследуем различия агентов, сохраняющиеся при гибридности.

ГЛАВА 2. ГИБРИДНОСТЬ «ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКОГО СУБЪЕКТА» В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ

2.1. Предпосылки онто-эпистемологических изменений субъекта в экранной культуре в первой половине XX века

В этом параграфе мы утверждаем, что конструирование гибридной природы субъекта началось с появлением экранной культуры. Такая трансформация связана с особенностями экранного выражения, например, с развитием крупного плана, монтажных принципов, появлением звука. Важную роль сыграли и кинообразы, в которых отразились практики дегуманизации человека и представления о трансгрессивной силе технологии. В качестве основных примеров в параграфе будут рассмотрены фильмы из советской, голливудской и французской кинематографий 1920-х – 1930-х годов.

Как уже было упомянуто, приход кинематографа принято связывать с процессами модернизации. Одними из первых регулярных кинопоказов стали сеансы во Франции. Для зрителя это означало преодоление привычного опыта восприятия, что поначалу вызывало отторжение. На этот факт указывает историк кино Ж. Садуль. В журналах того времени он находит заметки о реакции публики на фильм «Поцелуй», снятый пионерами кинематографа Н. Раффом и Ф. Гаммоном в 1896 году. Особенность этой картины заключалась в том, что на экране впервые в истории крупным планом (для современного зрителя это скорее погрудный план) был показан поцелуй. Лица актеров казались первым зрителям чрезмерно увеличенными, что производило шокирующее впечатление. Вот как они описывали свои эмоции: «...с впечатлением, которое производил подобный акт, увеличенный в пропорциях и повторенный три раза подряд. Это совершенно отвратительно...»²⁸¹. Как отмечает Садуль, в раннем кинематографе одним из популярнейших жанров было кино «только для мужчин». Рафф и Гаммон часто

²⁸¹ Садуль Ж. Всеобщая история кино. Т. 1. М.: Искусство, 1958. С. 95.

снимали фильмы, в которых танцовщицы канкана поднимали юбки, провоцируя интерес публики. По этой причине отторжение фильма «Поцелуй» было связано не столько с непристойностью сюжета, сколько с непривычной крупностью, искажающей представление о пропорциях человеческого тела.

Вместе с тем подобная реакция оставалась лишь временным явлением. В целом экранная культура, начинавшаяся как ярмарочное развлечение, быстро сформировала устойчивую и благодарную аудиторию. Народ полюбил кино за простые сюжеты, развлекательный характер и низкие цены на билеты. Историк кино Ежи Теплиц отмечает, что рост популярности кинотеатров вызывал политическое беспокойство. Буржуазные деятели просвещения критиковали кино за аморальность и безнравственность экранных образов, а марксистские авторы опасались морального разоружения трудящихся масс²⁸².

Политическое постепенно начинает проникать в содержание и визуальную организацию фильмов. Одной из ключевых черт экранной культуры становится монтаж. Он управляет длительностью действия, соединяет параллельные события и формирует историческое время внутри фильма. На раннем этапе развития кино историки отмечали близость монтажных приемов к литературным способам повествования. Но в кино к монтажному принципу добавляется аудиовизуальная и фотографическая образность — то, что вместе принято называть киноязыком. Его предельные выразительные возможности исследовали авангардные режиссеры, стремившиеся преодолеть реализм кинематографа и расширить зрительский опыт. Во французском кино авангард создавал внеантропоцентричные образы под влиянием сюрреализма, дадаизма и модой на кинетические аттракционы, механические ярмарочные театры. В ранней советской кинематографии такие образы сформировались больше под влиянием футуризма и большевистской идеологии. В обоих случаях речь шла о политическом кино и об экспериментах с формой, направленных на открытие новых культурных смыслов и осмысление трансгрессивного потенциала киноискусства.

²⁸² Теплиц Е. История киноискусства. М.: Прогресс, 1968. С. 90–91.

Для нашего исследования показательна типология школы монтажа у Делеза²⁸³, где новые свойства экранных образов формируются через разные интерпретации технологических особенностей монтажа. В американской школе (на примере работ Д. У. Гриффита) монтаж подчинен организации действий и событий, регулирует их длительность. В советском авангарде, напротив, исследуется диалектика материи, она понимается как форма, создаваемая концептуально и эстетически. Делез обращается к сцене появления сливок в результате работы молочного сепаратора в фильме С. Эйзенштейна «Старое и новое» (1929), где участие аппарата в процессе производства приводит к новому качеству, на экране это выражается в геометрической прогрессии цифр, репрезентирующих новое общество. После учащающейся монтажной смены сепаратора и улыбающейся крестьянки Марфы, решившей организовать молочную артель, в кадре сменяют друг друга увеличивающиеся по значению и визуальной крупности числа (Рисунок 1).

Во французском кино монтаж, по мнению Делеза, пересобирает психические процессы, превращая их в автоматические и механические структуры. В немецкой школе экспрессионизма возникает феномен «интенсификации жизни», который преодолевает границы между органическим и неорганическим. Все эти особенности непосредственно связаны с открытием нового онтологического измерения, сделанным благодаря возможностям кино. Нас интересует, как они определяли перспективу онто-эпистемологических изменений субъекта.

Осознанное конструирование образа единой машинно-человеческой телесности в духе трансгуманизма в экранной культуре в наиболее артикулированном виде проявляется в советском авангарде. Советские авангардные эксперименты вдохновлялись большевистской мечтой о создании нового человека. Кинематограф рассматривался как средство реализации этой цели и становился частью государственной программы, обозначенной В. И. Лениным. Через экранные образы в массовое сознание внедрялось представление о том, что технология способна конструировать и изменять мир и самого человека. Сама идея

²⁸³ Делез Ж. Указ. соч. С. 56–57.

массового сознания на примере образов коллективного героя также впервые появилась в советском кинематографе²⁸⁴. Слияние человека и технологии в кино здесь проявляется одновременно как процесс демонстрации фильма, как практика просмотра и как особый способ конструирования визуальных образов.

Базовым примером смешения технологического и человеческого являются образы «творимого пространства» и «творимого человека» у режиссера Льва Кулешова: при помощи монтажа из нескольких различных кадров на экране создается образ единого места или тела.

Особенно авторитетными источниками знания для многих исследователей в теме влияние технологий на человека являются фильмы Д. Вертова и С. Эйзенштейна. На материале картины Д. Вертова «Человек с киноаппаратом» (1929) Ж. Делез пишет о диалектичности самой материи у Д. Вертова²⁸⁵, в том смысле, что сама материя у режиссера всегда уже пронизана политическим смыслом. Л. Манович развивает идею о «техниках визуализации». Для него слияние между человеком и технологией возникает благодаря чередованию различных длин кадров и частоте визуальных изменений в них²⁸⁶. М. Ямпольский рассуждает о «человеке-машине» и «повествовательном человеке» в связи с монтажом как осознанным и принципиальным художественным инструментом советских авангардистов²⁸⁷.

Сюжет фильма «Человек с киноаппаратом» можно описать как процесс материального становления человека-машины. Здесь сливаются оператор, камера, фабричные процессы и повторяющиеся действия рабочих на производстве. Для Вертова объектив как механический, а потому идеальный объективирующий глаз занимает особое место. Одновременно он становится «расширением» человека и в то же время меняет природу всего, что попадает под его взгляд²⁸⁸. Т. Левина

²⁸⁴ Мусский И.А. Эйзенштейн Сергей Михайлович // Сто великих режиссеров. М., 2004. С. 176–183. [Электронный ресурс] URL: <https://libnvkz.ru/chitatelyam/bud-v-trende-znai/22764/januar>. (дата обращения: 15.07.2025).

²⁸⁵ Делез Ж. Указ. соч. С. 56–57.

²⁸⁶ Анохина А., Баранова А. Навизуализировал: Лев Манович разгадывает фильмы Вертова // Системный блок., 01.08.2023. [Электронный ресурс] URL: <https://sysblok.ru/arts/navizualiziroval-lev-manovich-razgadyvaet-filmy-vertova/> (дата обращения: 31.08.2025).

²⁸⁷ Ямпольский М. Образ человека и киноязык // Сеанс, 19.07.2011. [Электронный ресурс] URL: <https://seance.ru/articles/image-of-human/> (дата обращения: 21.08.2025).

²⁸⁸ Вертов Д. Указ. соч.

обращает внимание на «эссенциализм» фильмов Д. Вертова, верившего, что все попадающее в объектив становится правдой²⁸⁹. Он считал, что не только фиксирует, но и создает реальные культурные процессы слияния человека и технологии. Образ технологически опосредованного видения, которое меняет сам мир и человека, отражает возлагаемые надежды СССР на экранную культуру в 1920-е годы. Показательно сходство, заметное в интерпретациях материи на основе марксистских идей и на основе теории критического постгуманизма: для Вертова нет различия в способе существования между репрезентацией на экране и миром, в котором осуществляется эта репрезентация.

В политическом отношении метод Вертова, напротив, показывает некритичное восприятие имперских амбиций Советского Союза. Иллюстративным примером здесь является этнографическая работа «Шестая часть мира», где режиссер попытался задокументировать национальное и культурное многообразие регионов молодой большевистской страны. Помимо яркой палитры культурных обрядов и повседневной жизни крестьян важную роль в повествовании играют технологии — например, современные тракторы, железные дороги и поезда, везущие наполненные до отказа ящики. Важную роль в повествовании играет «Госторг» — организация, управляющая ресурсами (Рисунок 2). В фильме Вертова крестьяне и технологические достижения соотносятся друг с другом (Рисунок 3) как традиционные и современные способы сельскохозяйственного производства на благо советской системы. Шестая часть мира у Вертова буквально объективирована для социалистических задач. Помимо этого, режиссер снимает онтологическую разницу между зрителем в зале и изображаемым на экране через обращение «ты» и притяжательное местоимение «твой» в интертитрах на экране. Титры «твой хлопок», «твое масло», «ты прядешь свою шерсть в горах», «ты, сидящий в зале» превращают зрителя в соучастника происходящего на экране, делают его частью промышленного процесса построения социализма. Поэтика кинематографа Вертова содержит своеобразный марксистски окрашенный процесс объективации на экране, а также антропоцентристские притязания Советского

²⁸⁹ Левина Т. Эссенциализм киноавангарда // Идеи и идеалы. 2012. Т. 1. №4 (14).

государства на все живое и неживое в качестве ресурсов для реализации своей политической программы.

В разговоре о советском авангарде невозможно обойти влияние монтажного кинематографа С. Эйзенштейна, который обозначил возможности управления вниманием и сознанием зрителя с помощью концептуальных видов монтажа. Одним из самых известных его приемов стал «монтаж аттракционов»: эмоциональное воздействие на зрителя посредством ритмического сочетания кадров, подчиненного не столько повествованию, сколько выражению идеи²⁹⁰. Эйзенштейн понимал кино как политический инструмент, способный изменить гражданское самосознание человека и обратить его внимание на угнетение народа властью. Установка на концептуальный монтаж и стремление иллюстрировать идею, а не действия, приводит к сдвигу в сторону постантропоцентризма. Элементами события в его фильмах становятся не только люди, но и вещи. В фильме «Броненосец Потемкин» (1925) в знаменитой сцене Одесской лестницы, где царские войска наступают на толпу горожан из разных сословий, монтажно сменяются планы шеренги солдат, общие планы толпы, крупные планы испуганных лиц и детали обстановки (Рисунок 4). Люди и вещи не просто становятся элементами события — возникает возможность их сопоставления, обоснованная плоскостью экрана и равным размером соседних кадров. С точки зрения смыслового содержания образов, репрезентация субъекта на экране в советской кинематографии этого времени во многом строится на критике имперского дискурса прошлой эпохи, где технологическое символически переприсваивается большевистской революцией.

Показательны и трансформации, затрагивающие гендерные аспекты. Уже в первой половине XX века женский гендер становится проводником для технологических трансформаций человека. Точный анализ образов женщины-машины дает С. Смагина в уже упомянутом «Старом и новом» (1929) С. Эйзенштейна и в фильме «Женщина» (1932) режиссеров Е. Дзигана и Б. Шрейбера. Исследовательница отмечает, что в первой картине в эпизоде с

²⁹⁰ Эйзенштейн С.М. Указ. соч.

работой сепаратора женщина как бы сливается с технологическим процессом (Рисунок 1). Затем она трансформируется и в бесполого «человека-женщину»: одетая как мужчина, она сливается с трактором в финальной сцене (Рисунок 1.1.), демонстрируя утрату индивидуальной телесности и гендера и становясь таким образом символом перехода к новому миру ценой собственной телесной идентичности²⁹¹. В картине «Женщина», как отмечает исследовательница, противопоставляются патриархальный уклад и новый мир, предполагающий эмансипацию женщины²⁹². Крестьянка Машка одержима идеей водить трактор, что вызывает протест у кулаков. Когда же она все-таки сдает экзамен и доказывает всем свое право управлять сложной машиной (трактор — символ власти в кино СССР, как уточняет Смагина), кульминационный момент появления женщины как «нового человека» монтируется с эпизодом родов. В гараже под крик роженицы Машка на глазах у изумленного мужского коллектива несет экзаменатору на ладони раскаленный болт: «На, возьми», — говорит она ошарашенному инженеру. Таким образом рождение «нового человека» состоялось и буквально, на акушерском столе, и на символическом уровне — в гараже, в пространстве мужского²⁹³.

С позиции современности, советский революционный проект «нового человека» оказался утопическим. Тем не менее разработки раннего кино СССР оказали определяющее влияние как на коммерчески ориентированный голливудский кинематограф, так и на независимое экспериментальное кино середины и второй половины XX века, предложив экранной культуре политический взгляд на роль технологии в жизни человека и постантропоцентричный способ мысли посредством монтажа.

Рефлексия трансгрессивной силы технологии находит выражение не только в советской кинематографии. Как мы уже отмечали, важным жанром для разговора о постчеловеке является фантастика. Первый кинематографический киборг появляется во влиятельнейшем для жанра научно-фантастическом фильме

²⁹¹ Смагина С.А. Новая женщина в кинематографе переходных исторических периодов. М.: НЛО, 2023. С. 201–203.

²⁹² Там же.

²⁹³ Там же.

«Метрополис» (1927) Ф. Ланга. В традиционном киноведении фильм обычно исследуется как пример протосеттинга фантастического мира, содержащего в себе метафору классового общества. Главную героиню, добрую девушку Марию из подземного мира рабочих, которым управляют элиты из верхнего мира, копирует ученый, чтобы создать идеальную послушную машину для управления людьми. Так появляется антагонист Марии — киборг Лже-Мария. Гендерный анализ образа Лже-Марии обнаруживает в нем революционный посыл, определяемый женской субъектностью. По сюжету из послушной машины Лже-Мария превращается в неконтролируемую подрывную силу: заряжает жизнью пассивных от изматывающего труда рабочих и высвобождает подавленную социальную энергию. Как пишет П. Рупперт, киборг-Мария воплощает патриархальный стереотип о соблазнительной и опасной женщине²⁹⁴. Полуобнаженная, она гипнотизирует мужчин танцем — в финале ее сжигают на костре как ведьма. Однако во многом ее образ представляет женственность как сконструированный феномен — на это указывает металлическое искусственное тело, созданное учеными-мужчинами²⁹⁵. Технология играет здесь трансгрессивную роль, поскольку указывает на возможности освобождения от угнетения. Образ Лже-Марии еще не предстает «постгуманистическим субъектом», поскольку лишен внутренней противоречивости. Инаковость тела Лже-Марии (ее неподчинение мужчине-создателю и металлическая жесткость в противовес «мягкому» викторианскому телу) объясняется с патриархальной точки зрения — коварностью женской природы.

Кроме того, хотя подобные нереализованные задумки имели место и в СССР²⁹⁶, именно в немецком раннем кино на экране возникает образ искусственно созданного человека. В фильме «Гомункулус» (1916) О. Рипперта группа ученых создает в лаборатории чудо, живое существо — ребенка, появившегося на свет без участия женщины. Предметом интереса в фильме оказываются душевные муки Гомункулуса, которому люди отказали в душе и праве на любовь, в результате чего

²⁹⁴ Ruppert P. Op. cit.

²⁹⁵ Ibid.

²⁹⁶ Булгакова О. Голос как культурный феномен. С. 172.

он черствеет, становится диктатором и провоцирует мировую войну с целью уничтожения человека. Показательно, что в немецком кинематографе послевоенного периода активно появляются фильмы, размышляющие о дегуманизации и субъектности искусственных существ.

Параллельно настрою раннего советского кинематографа в духе трансгуманизма и немецкому раннему фантастическому жанру с его первым образом женщины-киборга, в ранней экранной культуре можно найти и предпосылки оппортунистского постантропоцентризма. Исследование Э. Эзры «Кино вещей. Глобализация и постгуманистический объект» показывает, что в раннем кино (1930-е – 1940-е годы) дискурсы угнетательных властных отношений формируют образ человека на экране как объекта. В глобальной экономике товары и люди начинают рассматриваться как элементы единой производственной системы. Они отчуждаются от труда и становятся объектами эксплуатации в целях развлечения или простого созерцания. Например, экзотизация часто может быть связана не только с предметами, например, с торговлей этнографическими безделушками, но и с людьми, которых кино показывает как инструментализированные объекты восхищения.

В своем анализе Эзра обращается к периоду французского кинематографа после Первой мировой войны, когда экзотика получила выражение в моде на так называемую негрофилию. Дискурс негрофилии, как она отмечает, одновременно восхвалял и фетишизировал сенегальских солдат, сражавшихся на стороне Франции, а также афроамериканских музыкантов и танцоров, приезжавших во Францию выступать в 1920-е годы. Эзра находит, что экзотизирующий дискурс проявился даже в языке, которым описывали кинопроизводство. Так, в 1930 году режиссер и теоретик кино Ж. Эпштейн описал кинокамеру как «черное тело», которое позволяет не просто видеть объект, но проникать в него. По мнению исследовательницы, сравнение не случайно. Оно свидетельствует о связи французского кинематографа с экзотизирующим и фетишистским взглядом, который сопровождал искусство в эпоху колониализма²⁹⁷.

²⁹⁷ Ezra E. Op. cit. P. 20.

Ярким примером фетишизации тела в кино становится история Дж. Бейкер — афроамериканской танцовщицы и певицы, сделавшей карьеру во Франции в восемнадцать лет. Эзра анализирует, как Бейкер превратилась в публичный образ, неотделимый от ее экранного воплощения. Иллюстрацией служит короткометражный немой фильм «Пожарный из Фоли-Бержер» (1928), снятый в период работы певицы в одноименном ночном клубе.

Сюжет повествует о пожарном, который пьянеет в клубе и начинает видеть галлюцинации об обнаженных танцовщицах. Бейкер играет сотрудницу метро, превращающуюся на глазах героя в экзотическую танцовщицу. Оставшись в юбке из травы и белом лифчике, она подходит к огромному рекламному плакату с радиоприемником в парижском метро, крутит ручку настройки и исполняет свой знаменитый танец (Рисунок 5). Эзра показывает, что сцена соединяет рекламу, радио и кино, а **метро** отсылает к образу Франции как **метрополии**, центру колониальной империи. Образ полураздетой Бейкер в юбке, напоминающей банановые листья, сделал ее символом «расового общества» межвоенного периода и сегодня иллюстрирует, как фетишизация «черного тела» скрывает колониальный контекст²⁹⁸. Мы также отметим, что в финале эпизода Бейкер, все еще в экзотическом костюме, подметает платформу, что отсылает к низкоквалифицированному труду, который и сегодня нередко становится уделом мигрантов из бывших колоний. Такой образ обнажает связь между экзотическим образом, потребляемым публикой, и социальной реальностью экономического господства бывших колониальных держав.

Параллельно в ранней экранной культуре развивались тенденции критической рефлексии модернизации как процесса дегуманизации человека. Так, примером критики капитализма как системы технологического контроля над всем живым становится кинематограф Ч. Чаплина.

В фильме «Новые времена» (1936) герой Чаплина участвует в демонстрации работы нового изобретения — машины для кормления. Зафиксированный в специальном столе, он получает пищу при помощи устройств, отменяющих

²⁹⁸ Ibid.

необходимость использовать руки и приборы. Однако машина не учитывает индивидуальных особенностей человека, быстро вращающаяся кукуруза скорее полирует герою усы вместо того, чтобы стать его едой (Рисунок 6). Чаплин показывает, что человек оказывается бессилён против навязываемых ему технологий. Герой пытается увернуться, но не может сдвинуться с места, и передовая техника становится мучительным испытанием. В «Новых временах» человек предстает существом, которое капитализм пытается полностью инструментализировать и интегрировать в производственный процесс. В буквальном смысле он должен соединиться с технологией и стать ее частью. Чаплин как режиссер противостоит этой логике и подчеркивает принципиальную онтологическую разницу между существованием человека и существованием машины.

Более мягкую рефлексию влияния технологий на человеческое существование предлагает комедийное кино с Г. Ллойдом в главной роли. Одним из самых известных образов немого американского кино становится герой, висящий на огромных часах в фильме «Наконец в безопасности!» (1923) (Рисунок 7). Картина создана в период стремительного роста производительности и урбанизации. Она рассказывает о молодом мужчине, который не в силах угнаться за ускоряющимся ритмом современной жизни, символом которой становятся гигантские часы. Бесконечные телефонные звонки, однообразная работа и гонка за заработком под давлением общества превращают его жизнь в отчаянную попытку побороть модернистское время, которое буквально автоматизирует все его движения.

Не менее иллюстративным является и образ локомотива, вокруг которого разворачивается действие в фильме Б. Китона и К. Брукмана «Паровоз Генерал» (1926), посвященном событиям Гражданской войны в США. Герой совершает различные прыжки и трюки на поезде, что отсылает к важной роли железной дороги в раннем американском кино. Показательна сцена, в которой герой безуспешно пытается догнать уходящий поезд (Рисунок 8). Здесь вновь подчеркивается несоразмерность между скоростями человеческих движений и

механических процессов. Эти образы передают ощущение бессилия человека перед лицом ускоряющегося технического прогресса и отражают тревогу перед превращением индивида в часть машины.

Технологическое воздействие на субъекта определяется в экранной культуре и аудиальном измерении. В исследовании О. Булгаковой «Голос как культурный феномен» мы находим анализ постантропоцентристских тенденций с приходом различных способов озвучивания голосов в кино. Как пишет исследовательница, с приходом звука постепенно исчезает такой визуальный прием, как двойная экспозиция, ранее обозначавшая сны или видения. Ее место занимает образ внутреннего голоса, позволяющий кино артикулировать внутреннюю раздвоенность субъекта²⁹⁹.

Медиальный голос, отделенный от тела, появился еще до звукового кино с развитием радио и динамиков. Булгакова обращает внимание на то, что уже в первом звуковом фильме «Певец джаза» (1926) главный герой озвучен двумя голосами — джазовым (собственным) и литургическим (голосом еврейского кантора Рабиновича), что отражает двойственную идентичность персонажа³⁰⁰. Для нашего исследования важно, что на экране голос отделяется от тела актера, и такое расщепление субъекта между телесным и технологическим осуществляется поначалу именно через сюжетную мотивировку. Так же было и с первыми крупными планами, которые объяснялись сюжетно, например, увеличительные лупой приборы в фильме «Бабушкина лупа» (1900) Дж. А. Смита. Булгакова подчеркивает, что для зрителей не возникает ощущения разницы, даже если одну и ту же актрису, например, Грету Гарбо, в разных фильмах озвучивают разные голоса³⁰¹.

В развитии темы раздвоения голоса и тела следующим витком становятся фильмы, в которых появляются сюжеты о краже голоса, где электрические технологии лишают персонажей их идентичности, подчеркивая уязвимость

²⁹⁹ Булгакова О. Голос как культурный феномен.

³⁰⁰ Там же. С. 168–178.

³⁰¹ Там же.

субъекта в технологической среде³⁰². Таким образом, медиальный голос усиливает гибридность внутри сюжета, где он отрывается от тела или соединяется с ним различными способами, и с точки зрения политического воздействия на зрителя, поскольку его невидимость повышает потенциал манипуляции.

В этом параграфе мы рассмотрели, как в теоретических и художественных практиках первой половины XX века через осмысление взаимодействия человека с технологией формируются предпосылки постантропоцентристского взгляда на субъекта. Агентность технологии кино прослеживается в таких выразительных средствах как крупный план, монтажные принципы и появление звука. На примере феномена крупного плана мы отметили, что новая телесность субъекта возникает прежде всего в процессе искажения привычных форм человеческого восприятия. Часть художественных стратегий на экране была осознанной: монтаж использовался как политический инструмент, структурирующий не только события, но и восприятие времени, пространства и тела.

Так, в советском авангарде, под влиянием марксистской идеи об отчуждении в процессе производства, на экране предсказуемо разыгрывается идея обратного процесса воссоединения. Различные сюжеты о взаимодействии человека с технологическим, будь то работа на заводе или захват броненосца, приводят к появлению образа коллективного героя и маскулинизации образа женщины как гражданки Советского Союза. Классовый и гендерный признаки пересекаются друг с другом, политическую силу советский «новый» субъект приобретает за счет смещения гендерной социальной нормы по отношению к женщине в связи с влиянием технологий, что отражается в сюжетах фильмов. Таким образом, в политической программе СССР преодолеваются патриархальные нормы «буржуазного» прошлого страны.

Независимо от принадлежности к определенной кинематографической школе, марксистские идеи играют ключевую роль в осмыслении онто-эпистемологических преобразований субъекта в ранней экранной культуре. Они

³⁰² Там же.

ставят под вопрос инструментализацию человека, рассматривая ее как классовую и гендерную проблему. Под их влиянием формируются как революционные ожидания, возлагаемые на технологию, так и страх утраты контроля над ней — что наглядно проявляется в научно-фантастическом кино Фрица Ланга, где в образе Лже-Марии впервые в экранной культуре обнаруживается связь между гендером и техникой. Страх перед женщиной и страх перед технологией оказываются взаимосвязанными: оба отражают тревогу патриархального субъекта перед утратой власти — как над машиной, символизирующей производственные силы, так и над женским телом, воплощающим потенциал эмансипации и непредсказуемости.

Социальная критика изменяющихся темпов жизни в кинематографе Б. Китона и образ дегуманизирующего процесса модернизации у Ч. Чаплина в раннем кинематографе США, где викторианский идеал женщины все еще силен, пока не затрагивают напрямую гендерный вопрос. То же можно сказать и о звуке. В первых практиках использования голосовых записей определяющую роль играли скорее коммерческие соображения, например, более драматичная озвучка одного героя разными голосами. Гендерные аспекты записанного голоса в целом, как отмечает Булгакова, еще не отражают смены гендерных ролей в обществе в связи с процессами модернизации³⁰³. Вероятно, это связано с уже существующим на тот момент представлением о разрыве между телом и звуком в культуре.

Анализ экзотизации и фетишизации тела Другого показывает, что расистские и колониальные дискурсы находили свое воплощение на экране, но еще не были критически отрефлексированы в раннем кино. Отметим, что в первой половине XX века экраны еще не являются частью повседневности и не выступают доминирующим культурным принципом. Поэтому характерные черты в репрезентациях и приемах мы рассматриваем не как сложившиеся нормы, а как тенденции, обозначающие векторы онто-эпистемологических изменений субъекта.

³⁰³ Там же. С. 226.

2.2. Трансформации субъекта в экранной культуре во второй половине XX века

В предыдущем параграфе мы рассмотрели, как уже в ранней экранной культуре намечаются тенденции к онто-эпистемологическим изменениям субъекта на разных уровнях от средств выразительности в кино до образных и сюжетных составляющих. Мы обратили внимание на то, что кинематограф как коллективная форма просмотра усиливает политическое воздействие на тело субъекта посредством технологии вне зависимости от того, позиционируется он как пассивный или агентный. Далее мы проследим развитие этих тенденций во второй половине XX века.

Примерно с 1950-х годов экономические и политические перемены привели к глобальным изменениям как в мире, так и в человеке. В первую очередь эти изменения связаны с формированием информационного общества. Роль экранной культуры в этот период усиливается, что ускоряет процесс слияния различных онтологий. Как указывает один из теоретиков информационного общества Э. Тоффлер, распространение средств массовой информации, в частности телевидения, привело к увеличению числа каналов, из которых индивид черпал информацию для формирования картины мира³⁰⁴. Маркетинговые исследования показывают, что просмотр телевидения усилил у зрителей расхождение между реальным и идеальным «я»³⁰⁵. С точки зрения коммуникативных аспектов, пример телевидения показывает, насколько сократилась физиологическая дистанция между человеком и экраном, увеличилось время, проводимое перед ним, а также насколько более активно человек стал вовлечен в управление медиаконтентом через переключение каналов, в том числе с помощью пульта дистанционного управления, который появился позднее. Отчасти экран стал новым органом восприятия для каждого индивида уже со второй половины XX века. Более того, как отмечает Дж. Крэри, начиная с 1950-х годов исследования человека начинают

³⁰⁴ Тоффлер Э. Третья Волна. М.: Издательство АСТ, 2004, С.113.

³⁰⁵ Eisend M., Moller-Herm J. The influence of TV viewing on consumers' body image and related consumption behavior // Marketing Letters, February, 2007, 18(1).С.101-116.

девальвировать проблему внимания и определяют восприятие опираясь на понятия когнитивной теории и «пропускной способности каналов», заимствованные из теории информации, получившей импульс к развитию в связи с распространением экранных технологий³⁰⁶.

Не менее важным для понимания трансформаций субъекта оказывается и более широкий научный и политический контекст. В этот же период, а именно в 1953 году, генетики предложили и затем подтвердили модель двойной спирали ДНК человека. На основе биологии возникает новое, научно обоснованное представление о коде как сущности человека. Как обобщает К. Хейлс, идея о том, что материальные объекты пронизаны потоками информации, окончательно утверждается в период от открытия ДНК до глобального распространения Всемирной сети интернета³⁰⁷.

Развитие генетики в 1950-е годы не было политически нейтральным и оказалось вовлечено в холодную войну между СССР и США, с сопутствующим технологическим соперничеством, «ядерной гонкой» и теориями заговора. Советские генетики во главе с Т. Д. Лысенко, придерживавшиеся концепции наследования приобретенных признаков, обвиняли американских коллег в расизме. Американские ученые, следовавшие менделевской традиции, в свою очередь критиковали советскую генетику как антинаучную. Научно-политические споры демонстрируют, что тело, которому стало меньше доверия из-за его возросшей агентности, уже не могло более восприниматься как политически нейтральное.

Признаки онто-эпистемологических изменений субъекта усиливаются в эту эпоху, что отражается не только в росте вовлечения зрителя, но также в формах репрезентации и сюжетах на экране. Исследователи кинематографа 1950-х годов обращают внимание на новые характерные сюжеты. Так, Дж. Стейси отмечает, что начиная с 1950-х годов кинематограф активно обращается к теме генетики, сначала в форме научно-популярных и образовательных фильмов, а с конца XX века ДНК превращается в метафору судьбы, предопределенности и возможности контроля

³⁰⁶ Crary J. *Suspensions of perception: attention, spectacle and modern culture*. MA: MIT press, 2001. P. 34.

³⁰⁷ Hayles K. *How we became posthuman*. P. 14.

над жизнью человека³⁰⁸. П. Гондер считает, что дискурс генетики, ДНК и наследственности определил появление фильмов о мутациях и восстаниях различных частей тела (мятежные руки, глаза или мозги)³⁰⁹. Генетические открытия породили двойные ожидания. С одной стороны, они вдохновили надежду на преодоление расизма через идею «расового слияния». С другой стороны, генетические мутации стали ассоциироваться со страхом потери контроля, который распространился на все тело, воспринимаемое теперь как объект, способный к собственному соматическому бессознательному действию³¹⁰. С. Бьюкатман находит предпосылку к такому киборгическому восприятию тела в раннем фильме Гарольда Ллойда «High and Dizzy» (1920). В нем показан герой с протезированной рукой, которая становится автономной и продолжает самостоятельную жизнь с собственными намерениями, обворовывая людей и затем возвращаясь к герою³¹¹. Квинтэссенцию этих тенденций исследователи находят в боди-хоррор кинематографе Д. Кроненберга, чье творчество с начала 1970-х последовательно рефлексировало онто-эпистемологические искажения человека под влиянием развития технологий и виртуальных пространств. Подробнее мы рассмотрим наиболее поздние его работы в следующем параграфе.

Исследователь биоэтики и социолог Дж. Хьюз в статье «Демократия в популярной культуре» показывает, что экранные образы постлюдей в 1950-е годы могли репрезентировать не только страх перед коллективизмом, но и, напротив, быть революционными агентами классовой и антиимпериалистической борьбы³¹². В качестве яркого примера, отражающего тревогу американцев по поводу распространения коллективизма, Хьюз приводит фильм «Вторжение похитителей тел» (1956) Д. Сигела. Сюжет фильма повествует о жителях калифорнийского городка, которых постепенно заменяют инопланетные клоны, вырастающие из стручков, объединенных коллективным сознанием. Помимо политической тревоги,

³⁰⁸ Stacey J. *Op. cit.* P. 20–23.

³⁰⁹ Gonder P. Like a monstrous jigsaw puzzle: genetics and race in Horror films of the 1950s // *The velvet light trap*. 2003. №52. P. 33–44.

³¹⁰ *Ibid.*

³¹¹ Bukatman S. *Op. cit.* P. 118.

³¹² Hughes J.J. Posthumans and democracy in popular culture // Hauskeller M., Philbeck D.T., Carbonell C.D. (eds). *The palgrave handbook of posthumanism in film and television*. New York: Palgrave Macmillan, 2015. P. 235–244.

на которую обращает внимание исследователь, мы хотим подчеркнуть очевидное недоверие к телу, которое проявляется в образах этих клонов: по внешнему поведению они напоминают людей, однако их тела в то же время оказываются своего рода подделкой, созданной в результате мутации, ненадежным вместилищем для индивидуальности. С точки зрения постгуманизма, подобные страхи отражают картезианский дуализм, согласно которому тело понимается лишь как сосуд, вместилище для разумной сущности.

Мы хотим обратить внимание и на обратную тенденцию, а именно на позитивное изображение коллективистского постчеловечества, вытесняющее антипатию времен холодной войны. Так, в фильме «День, когда Земля остановилась» (1951) миссия инопланетянина Клаату заключается не в уничтожении Земли, а в убеждении человечества отказаться от насилия и ядерного оружия ради глобальной безопасности. Коллективное благо здесь становится условием выживания вида. Схожая идея читается и в более раннем фильме, предвосхищающем фантастические картины середины XX века, «Облик грядущего» (1936), экранизации одноименного романа Герберта Уэллса, где после разрушительной войны возникает мировое сообщество, объединенное научным прогрессом и идеей всеобщего мира. В обоих случаях экранная фантазия трансформирует образ внешней силы из угрозы в форму сосуществования, основанную на рациональной кооперации и моральной ответственности.

Обратим внимание на гендерно-телесные аспекты репрезентации в этих фильмах. В фильме «День, когда Земля остановилась» (1951) фигура инопланетянина Клаату воплощает образ постчеловека с идеализированным телом, в котором отсутствуют биологическая агрессия и телесная уязвимость. Его внешне человеческий облик представлен как максимально нейтральный через белый костюм без опознавательных знаков, отсутствие выраженной сексуальности и спокойные, сдержанные жесты. Хотя Клаату выглядит как белый мужчина, на теле визуально отсутствуют культурные и социальные маркеры, он вненационален, не принадлежит к конкретному классу и стремится к универсальному идеалу. Особую

роль в фильме играет фигура робота Горта, представляющего собой форму технотелесности, внечеловеческую силу, лишенную автономной воли. Горт действует не по собственному разуму, а как воплощение заранее запрограммированной этики, что делает его хранителем закона и справедливости.

Хотя Клаату представлен как лишенная агрессии и эмоционального доминирования фигура медиатора, его позиция по отношению к человечеству все же сохраняет структуру власти. Он говорит от имени более развитой цивилизации, выносит суждение, предлагает человечеству модель поведения и сопровождает ее угрозой. Таким образом воспроизводится гуманистический универсализм, в котором разумное и этическое все еще привносится иерархически, через внешнюю точку зрения. Если «День, когда Земля остановилась» ставит вопрос о внешней моральной трансформации человечества, то «Облик грядущего» (1936) переносит акцент на внутреннюю, исторически мотивированную трансформацию, противопоставляя себя в этом смысле визуальной и концептуальной антиутопии «Метрополис» (1927), где тело обычного горожанина (рабочего) сконструировано в условиях отчуждения, насилия и эксплуатации. Утопия Г. Уэллса показывает коллективизм как форму освобождения через знание, технику и функциональную социальную организацию. В «Облике грядущего» телесность деперсонализована, очищена от гендерных и классовых различий, то есть тела существуют как носители функций, вписанные в дискурс прогресса. Архитектура, движение, ритм и коллективная аффективность в фильме образуют утопический антипод «Метрополиса», в котором техника и тело не конфликтуют, а сонастроены как элементы постчеловеческой среды.

В обоих фильмах коллективизм подан не как форма политического контроля, свойственная страхам времен холодной войны, а как этическое и эволюционное преодоление индивидуализма ради общей пользы. Таким образом, их можно прочесть как фантазии об этически переформулированном коммунизме, где коллективное предстает не как не инструмент угнетения, а средство эмансипации и этической эволюции.

Важно подчеркнуть, что амбивалентную, гуманизирующую и дегуманизирующую интерпретацию инопланетных образов, даже антропоморфных, обеспечивает семантическая открытость самой идеи пришельцев, которые предстают вземными, но антропоморфными мыслящими существами, находящимися по ту сторону человеческого. Здесь важен и культурный контекст: сообщения о контактах с пришельцами³¹³ и наблюдения неопознанных летающих объектов начинают восприниматься в США как якобы реальный опыт людей, а не исключительно как плод художественной фантазии вскоре после окончания Второй мировой войны. Это связано с интенсивным развитием милитаристских технологий и началом холодной войны. Н. Бадмингтон считает, что популяризация, а затем и романтизация образа пришельцев от 1950-х к 1980-м является признаком кризиса идей гуманизма в культуре³¹⁴.

Но чаще всего беспокойство о принципиальных изменениях в человеке под влиянием технологической революции проявляется в фильмах в образах киборгов и технологических постлюдей. Мы считаем, что первыми их предвестниками являются научно-фантастические картины «Альфавилль» (1965) Ж.-Л. Годара и «Космическая одиссея 2001 года» (1968) С. Кубрика. Оба фильма отражают политическое напряжение периода холодной войны между СССР и США во второй половине XX века.

В «Альфавилле» Ж.-Л. Годар, опираясь на методы советских авангардистов, исследует, как технология меняет человека, и выражает тревогу по поводу того, как алгоритмизация может упрощать чувственный опыт человека и его ощущение времени. Главный герой, детектив, приезжает в город, власть в котором захватил компьютер Альфа 60. Компьютер управляет жизнью жителей города и постепенно удаляет из словаря разрешенных слов те, что связаны с чувствами, например: «я люблю тебя», «поэзия», «нежность». Под влиянием компьютера речь жителей Альфавилля становится автоматической, а мышление алгоритмируется. Новые послушные тела конструируются не только лингвистически. Дискурс технологии

³¹³ См. Розуэлльское крушение НЛО.

³¹⁴ Badmington N. Alien chic: posthumanism and the other within. London: Routledge, 2004. P. 29.

переписывает тело человека, меняет его речь и поведение. Герои двигаются более механистично, теряя способность описывать чувственный опыт. Заимствуя коды из детективного и научно-фантастического кино, Годар показывает страх современного человека перед дегуманизацией и государственной властью, воплощенной в технологиях. Так, на спине главной героини (Анна Карина) возникает татуировка с номером, замещающим ее имя, — отсылка к нумерации узников в немецких концлагерях (Рисунок 9).

«Космическая одиссея 2001 года» С. Кубрика рефлексировывает возможность преодоления границ человеческого сознания посредством технологии и через противостояние с ней. По сюжету компьютер Хал (от англ. *hell* — ад) должен управлять космической миссией специальной группы, назначенной для изучения иноземного артефакта — черного монолита. Однако Хал восстает против людей и пытается их убить. Главный герой, преодолев тотальное доверие к компьютерной технологии и получив контроль над ней, переживает трансцендентное преобразование и «становление сверхчеловеком». Здесь же впервые в экранной культуре создается образ восприятия, выходящего за пределы человеческого. Вероятно, самая цитируемая сцена в жанре фантастики — это пролет и трансформация главного героя вслед за черным монолитом. Для репрезентации измененного состояния сознания Кубрик обращается к анимированной цветовой абстракции и двойной экспозиции реалистичного изображения и контрастных цветов (Рисунок 10). Преодоление человеческого опыта восприятия предстает как становление миром, в том числе как создание планеты Земля (Рисунок 11).

Подобные размышления о власти технологий над человеком находят продолжение и в более поздней работе Кубрика. В художественном фильме-антиутопии «Заводной апельсин» (1971) главный герой Алекс, жестокий преступник, получающий удовольствие от «ультранасилия», подвергается экспериментальному лечению. Его приковывают к креслу, фиксируют веки и вынуждают часами смотреть на киноэкран, где безостановочно демонстрируют сцены насилия, заставляя героя почувствовать к ним отвращение. Возникающий в сцене образ становления новым, послушным гражданином под воздействием

полицейских технологий иллюстрирует ситуацию аффективного события, реорганизуя тело и сознание героя и одновременно преобразующего насилие в инструмент перевоспитания. Показательно, что наблюдения Кубрика хронологически совпадают со становлением и пиком популярности академического дискурса *screen theory* с его представлением о субъекте экранной культуры как о пассивном и управляемом зрителе.

Рассмотренные выше примеры показывают, что рефлексия конструирования гибридного субъекта под воздействием экранных технологий усиливается в периоды политического напряжения.

Стремление к исследованию границ субъекта проявляется и в восточноевропейском кино, особенно ярко это проявляется в экспериментальных фильмах. В этом отношении показателен короткометражный экспериментальный фильм «Лестница» (1987) польского режиссера Збигнева Рыбчинского, снятый накануне забастовок 1988 года, которые затем привели страну к революции и переходу Польши к демократии. В 1980-е в Польше политическая ситуация была нестабильной: страна переживала экономический кризис, усугубленный введением военного положения в 1983 году в связи с массовыми антикоммунистическими забастовками. В своей работе режиссер рефлексировал крах большевистской модели «нового человека» посредством концептуального приема, основанного на материале картины «Броненосец Потемкин» (1925) С. Эйзенштейна. В центре сюжета знаменитый эпизод с Потемкинской лестницей и расстрелом народа царскими войсками, который обычно приводят как пример «монтажа аттракционов» (Рисунок 4). У Рыбчинского эпизод становится аттракционом буквально, превращаясь в экскурсионное развлечение для американских туристов. В фильме благодаря вымышленным возможностям технологии хромакей они попадают внутрь пространства фильма, словно в виртуальную реальность (Рисунок 12). Перекусывая гамбургерами, туристы наблюдают за расстрелом, находясь на самой черно-белой лестнице.

Сначала между персонажами из «Броненосца Потемкина» и туристами сохраняется безопасная граница. Ее обозначают цветовые контрасты: черно-белое

и цветное изображение указывают на разные уровни реальности. Но постепенно черная кровь жертв расстрела начинает попадать на руки туристов, и пространства сливаются. Например, в летящую коляску с младенцем из оригинального фильма падает магнитофон одного из туристов. Смешение реальностей вызывает хаос и панику среди посетителей аттракциона. К финалу фильма солдаты с ружьями сходят с лестницы в мир туристов за пределами хромакея. Экспериментальный язык «Лестницы» иллюстрирует мысль о том, что советский киноавангард, концептуально озабоченный идеей де-конструирования человека, обнажает агентное свойство технологии и ее способность выходить за пределы функций, заданных человеком. Снятый накануне революции, фильм Рыбчинского также рассказывает об опыте субъекта, укорененного в локальном историко-культурном контексте. Зажатый между двумя доминирующими идеологиями эпохи, этот субъект, уже не «большевистский», но еще не «американский», находится в непредсказуемых культурных обстоятельствах. Сама политическая революция предстает здесь как технология, пугающий и неудержимый аудиовизуальный аттракцион, изменяющий субъекта.

В качестве одной из тенденций конструирования «постгуманистического субъекта» мы отметили, что в ранней экранной культуре имела место критика дегуманизации человека под воздействием технологии. В кинематографе во второй половине XX века эта тема во многом раскрывается рефлексией событий Второй Мировой войны и Холокоста. Экранная технология здесь оказывается в саморефлексивной позиции. Во многом этот аспект раскрывается на примере левого авторского кинематографа, в частности в фильмах Ж.-Л. Годара после 1960-х годов и в радикальном немецком кинематографе, где интерпретация кинематографа как насилия определяется политической критикой, сформировавшейся в оппозиции к фашистской идеологии³¹⁵.

Наиболее радикальный пример, использующий способность экранного повествования медиировать опыт дегуманизации, мы находим в фильме

³¹⁵ Мы рассматриваем эту тему в магистерской диссертации «Природа власти в радикальном немецком кинематографе от 1970-х к 2010-м годам» 2021 г. РГГУ.

К. Ланцмана «Шоа» (1985). В этой документальной картине о Холокосте почти полностью отсутствуют архивные кадры. Вместо них режиссер берет интервью у самих участников событий — выживших заключенных, немецких охранников концлагерей и польских крестьян. Признанный одним из важнейших фильмов о Холокосте, «Шоа» поражает тем, что зрителю буквально навязывается телесный опыт жертв. Картина длится более девяти часов (563 минуты). Непрерывный просмотр фильма вынуждает зрителя отчасти прочувствовать нечеловеческие условия лагерей, физические ограничения и как минимум голод, который постоянно испытывали жертвы концлагерей. Длительность становится способом, приближающим восприятие зрителя к опыту заключенных. Конечно, просмотр фильма не может воссоздать опыт заключенного и не равен ему. Для нашего исследования в этом примере важно проследить, как особенности экранной культуры могут транслировать дегуманизацию как свойство технологий.

В кинематографе США в 1980-х и начале 1990-х годов, после войны во Вьетнаме, в эпоху Рейгана с его милитаризмом и реакционным ответом на феминистское движение, фиксируется идеологический сдвиг. Дегуманизационное влияние технологий ярко отразилось в жанре боевика, ставшего доминирующим, наиболее популярным и дорогостоящим жанром Голливуда этих двух десятилетий. Мы рассмотрим две тенденции, связанные друг с другом. Одна из них — влияние новых медиатехнологий и спецэффектов, способствовавших смешению жанров. Другая тенденция связана с изменением способов репрезентации гендерных ролей.

Исследовательница кинематографа И. Таскер пишет, что в 1980-е – 1990-е годы широкое распространение получают жанровые гибриды. Те из них, которые служат созданию образов мужественности, например, вестерны, переопределяют героев вне зависимости от их пола в соответствии с жанровым каноном³¹⁶. Мужские герои, такие как Рэмбо, теряют свою прежнюю неуязвимость и бесчувственность, страдают от посттравматического стрессового расстройства, что подчеркивает их уязвимость. Вместо традиционного мужского героя-одиночки в фантастическом и боевом кино появляются маскулинизированные женские

³¹⁶ Tasker Y. Working girls: gender and sexuality in popular cinema. London, New York: Routledge, 1998. P. 143.

персонажи — под воздействием технологического напряжения происходит противоположное смещение гендерной нормы. Такими фигурами женщин-героинь являются Рипли в «Чужом» (1979) и Сара Коннор в «Терминаторе» (1984, 1991).

Технологии в этих фильмах становятся одновременно источником угрозы и инструментом женской эмансипации. Так, Сара Коннор, изначально пассивная фигура в первом фильме, в «Терминаторе 2» превращается в мать с автоматом в руке, чье тело одновременно репрезентирует материнство и боевую силу, подрывая традиционную бинарную оппозицию женского и мужского. Как пишет Таскер, маскулинное тело в данном случае сигнализирует о появлении нового типа субъекта в жанре боевик, подрывающего гегемонию патриархата. Отстраненная от классовой и расовой «женственности», женщина здесь представляет собой фантастический образ (пролетарской) физической силы, причем демонстрируется он в повествованиях, которые постоянно пытаются ее объяснить или избавиться от нее³¹⁷. Рипли, особенно в «Чужом 3», также предстает как персонаж, сочетающий в себе мужественность, материнство и деструктивную силу. Ее сбрита голова, андрогинность и беременность нечеловеческим существом подчеркивают внутреннюю противоречивость и «монструозность» женского тела.

Таскер подчеркивает, что жанровая гибридность рассматриваемых фильмов не сводима к экономическим формулам, которые их порождают³¹⁸. Таким образом, жанровая гибридность одновременно служит экономическим интересам киноиндустрии и функционирует как сложная культурная форма, демонстрируя на экране тревогу культуры перед женской субъектностью, выходящей за пределы традиционной женственности благодаря возможностям технологий.

На рубеже XX и XXI веков в экранной культуре в связи с развитием телекоммуникаций, появлением мобильных телефонов, распространением портативных mp3-плееров, повсеместным доступом к интернету и все более широкой визуальной представленностью персональных экранов, прежде всего

³¹⁷ Ibid. P. 69.

³¹⁸ Ibid. P. 11.

персональных компьютеров, игровых консолей и виртуальных миров, начинает доминировать дискурс технологической революции. Одним из характерных его проявлений становится стремительный рост популярности жанра киберпанк в литературе и кино. Термин «киберпанк» предложил в 1983 году писатель Брюс Бетке для обозначения поколения панк-подростков, вдохновленных представлениями о мире информационной эпохи³¹⁹. Молодежные субкультуры осваивали новые формы звуковых технологий: панк-музыка того периода активно включала в себя электронные шумовые эксперименты. Впоследствии термин стал применяться для описания научной фантастики в литературе и кинематографе 1980-х – 1990-х годов. Мир киберпанка в них часто изображается как антиутопический, испорченный доминирующими корпорациями и высокими технологиями, но в то же время технологии в нем оказываются потенциально мятежным средством борьбы с технокапитализмом его же средствами. На этой почве слово «кибер» вытесняет более ранний термин «цифровой» и начинает обозначать поле трансформаций под воздействием новых технологических медиа, включая как эмансипационные, так и репрессивные смыслы, отражавшие смешанные чувства общества по поводу новых технологий.

Появление образов антропоморфных киборгов и постлюдей в фантастике, научной фантастике и фильмах жанра боди-хоррор стало возможным благодаря внедрению компьютерной графики, радикально изменившей визуальный язык кино. Неудивительно, что многие исследования образов постлюдей обращаются именно к этому периоду истории экранной культуры. Некоторые авторы, например, О. Н. Гуров, выделяют фильмы, в которых трансформация человека под действием технологий показывает не эмансипацию, а крайние формы дегуманизации. Такие произведения еще не пропитаны надеждой на преодоление границ, но, напротив, акцентируют болезненную утрату телесной целостности и культурных ориентиров. В частности, в фильме С. Цукамото «Тэцуо — железный человек» (1989) главный герой-технофетишист переживает мучительную трансформацию тела: железо

³¹⁹ The Etymology of “Cyberpunk”; цитируется по Википедия. Киберпанк [Электронный ресурс] URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберпанк> (дата обращения: 17.07.2025).

буквально прорастает сквозь его плоть. Гуров описывает подобные технологии как «мета-паразитарные», подчеркивая их разрушительный и инвазивный характер³²⁰. С точки зрения критического постгуманизма такая характеристика воспроизводит алармистский, антропоцентричный взгляд, определяемый страхом вымирания.

Визуальные репрезентации постлюдей этого периода, напротив, как показывает Э. Грэхем, сочетают в себе как тревогу по поводу нарушения онтологических границ, так и надежду на освобождение, преодоление человеческой ограниченности. Она выделяет ряд характерных фантастических фильмов в эстетике киберпанка: «Бегущий по лезвию» (1981) Р. Скотта, «Экзистенция» (1999) Д. Кроненберга, «Странные дни» (1995) К. Бигелоу, «Джонни Мнемоник» (1995) Р. Лонго³²¹. Местом действия в них как правило становятся дистопические города будущего, одновременно социально неблагоприятные и высокотехнологичные.

Важным источником феноменологического опыта, отмечает С. Бьюкатман, становятся сами спецэффекты в научной фантастике, поскольку они являются продуктом тех технологий, которые само повествование стремится осмыслить и интерпретировать³²². Ссылаясь на Л. Макаффри, он обращает внимание на то, что термины, которые прежде оставались спекулятивными абстракциями, такие как «бессмертие» или «иллюзия», в научно-фантастическом фильме получают буквальное визуальное воплощение и тем самым осуществляют временное восстановление телесности субъекта в отношении к культурным тревогам, вызванным технологическими достижениями современности³²³. Как мы показывали в предыдущем параграфе, данный тезис подтверждается и на материале более раннего кинематографа, причем не только фантастического. Важно подчеркнуть, что именно в 1990-е экранная культура впервые получает статус значимого объекта гуманитарного анализа. А. В. Павлов демонстрирует эту

³²⁰ Гуров О.Н. Человек и технологии: кто кому паразит? Опыт исследования зарубежных сериалов и кинофильмов. URL: <https://tv-science.online/wp-content/uploads/2021/07/O.N.-Gurov.pdf> (дата обращения: 31.08.2025)

³²¹ Graham E.L. Op cit.

³²² Bukatman S. Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction. Durham: Duke University press, 1993. P. 14.

³²³ Ibid.

тенденцию, исследуя политический потенциал диалогии «Бегущий по лезвию» (1981 и 2017). Он сравнивает реакционную трактовку пола и расы в оригинальном фильме с политически артикулированным образом класса в сиквеле, формирующегося из меньшинств и маргинализированных фигур. Исследователь трактует репликантов как синтетическую метафору нового субъекта борьбы, рождающегося из социально уязвленных групп, лишенных субъектности в условиях технокapитализма³²⁴.

Исследования образов в характерных фантастических фильмах в стиле киберпанк часто посвящены онто-эпистемологическим искажениям. Например, С. Шорт анализирует дефрагментацию личности героя на примере образа инвазивного слияния технологий и человека в фильме «Джонни мнемоник» (1995) Р. Лонго. Главный герой Джонни занимается контрабандой и пиратским использованием информации, «загружая» ее в огромную и улучшенную электроникой память, своего рода флешку, имплантированную в мозг. Вмешательство в тело влияет на его психоэмоциональное состояние: он больше не помнит свое детство, не понимает собственные желания и чувства. С. Шорт показывает, что образы в фильме являются репрезентацией процессов алгоритмизации и автоматизации сознания человека, который понимается как код³²⁵.

С нашей точки зрения, фильм также позволяет проследить появление агентности субъекта на примере образа Джонни как «постгуманистического субъекта». Герой отчужден от собственного «я» и превращен в объект, эксплуатируемый корпорацией: его тело и сознание используются как носитель информации, ради чего он вынужден работать. При этом секретные данные по сюжету оказываются рецептом лекарства от эпидемии, монополию на него и стремится сохранить корпорация. Группа хакеров пытается взломать шифр, чтобы открыть доступ к лекарству для всех. Джонни, которого играет Киану Ривз, изначально пассивен, но постепенно начинает сопротивляться

³²⁴ Павлов А.В. Будущее 2049...

³²⁵ Short S. Op. cit. P. 170–171.

десубъективирующей логике технокапитализма и обретает политическую агентность. Образ «постгуманистического субъекта» формируется здесь в коллективных действиях хакеров, которые борются с корпорацией, а также с помощью техно-дельфина, использующего особенности своего нечеловеческого тела для декодирования данных. Показательно также, что хакеров играют афроамериканцы, что обнажает внутреннюю критику структурного расизма в США и ставит в центр гуманистического дискурса ранее исключенные фигуры. Развитие Джонни от ведомого к агентному герою, осознающему ложность окружающего мира и стремящемуся к его преодолению, продолжает свое воплощение в фильме «Матрица» братьев Вачовски, где Киану Ривз исполняет ту же роль. В обоих случаях деконструируется инструментализация субъекта в информационную эпоху и открывается путь к новому пониманию субъектности.

Иным образом рефлексированы онто-эпистемологические изменения в киберпанк-фильме «Странные дни» К. Бигелю. По сюжету герой получает доступ к памяти и чувственному опыту другого человека с помощью диска, на который записаны воспоминания в аудиовизуальной форме, и специального технического шлема с внутренним экраном. Б. Корсо обращает внимание на репрезентацию гибридного восприятия в фильме в связи с визуальным технологическим опытом³²⁶. М. Чан подчеркивает, что переживания в фильме воплощаются в пространственно-временных отношениях, и анализирует способ построения образа новой телесности: эффект виртуального пространства создается за счет съемки с субъективной камеры (POV)³²⁷. Сегодня в социальных сетях сама аббревиатура POV стала частью визуального языка экранной культуры, обозначая уже не техническое средство, а точку зрения самого пользователя, при этом она по-прежнему репрезентируется исключительно через фото- или видеоматериал.

Фокусируясь на телесности, мы добавим к анализу этого фильма, что субъективное переживание как постчеловеческое в этом фильме формируется с помощью выразительных приемов, явно указывающих на свое технологическое

³²⁶ Corso B. Cyborg in the filmic imagination. Wellesley college digital repository. 2021.

³²⁷ Chan M. Op. cit. P. 57–62.

происхождение. Например, в сценах, где используется шлем, изображение частично искажается за счет съемки с использованием широкого угла объектива: тела и предметы растягиваются в кадре, что создает специфический тип взгляда, в котором одновременно присутствуют как человеческое, так и технологическое (Рисунок 13). В другой сцене один из героев найден лежащим на полу, и про него говорят, используя технологическую метафору: «Он не мертв, его отключили». По сюжету под воздействием все того же шлема у персонажа нарушается работа лобных долей мозга, а визуализация его искаженного восприятия подается как смесь реалистичного изображения и ярких контрастных цветов (Рисунок 14). Этот прием напоминает рассмотренный выше прием из фильма с выходом за пределы человеческого восприятия в фильме «Космическая одиссея 2001 года» С. Кубрика, но дополнен эстетизированной текстурой и шумами VHS, которые подчеркивают технологическое происхождение изображения и фиксируют его как след в восприятии героя.

В начале 2000-х выходит полнометражный фильм «Денсер» режиссера Фредерик Гарсона, продюсером и соавтором сценария в нем выступил Люк Бессон. В центре сюжета история немой чернокожей танцовщицы Индии Рей из Бруклина, которая благодаря экспериментальному устройству (вдохновленному реальным изобретением Л. Термена — терпситоном) получает возможность «озвучить» свое тело: датчики фиксируют ее движения и преобразуют их в музыку (Рисунок 15). В итоге технология становится не источником отчуждения, как в рассмотренных выше примерах, а средством преодоления — как физической неспособности, так и социальной маргинализации. В сцене, где движения Индии наполняются звуком, радикальная форма агентности реализуется в соединении экрана и звука, возвращающие ей голос. Технология выступает не угрозой, а инструментом эмансипации, помогая героине выразить внутренний мир, преодолеть ограничения общества и тела.

Тем не менее, хотя в рассмотренных фантастических киберпанк-фильмах отчетливо видна тенденция к гибридизации, тенденция к сохранению картезианского понимания связи между телом и сознанием в них сохраняется.

Например, в таких картинах, как «Газонокосильщик» (1992) Б. Леонарда, «Экзистенция» (1999) Д. Кроненберга, отчасти аниме «Призрак в доспехах» (1995) М. Осии, «Матрица» (1999) Вачовски.

Особенно ярко это выражено в фильме «Газонокосильщик» (1992), где идея картезианского дуализма проявляется через отказ главного героя Джоба от физического тела в пользу цифровой формы существования (Рисунок 16). По сюжету Джоб физически ослабленный, с ограниченными когнитивными способностями садовник, над которым ставит эксперимент исследователь Анджело. Мозг газонокосильщика стимулируется ноотропами, затем герой проходит обучение через VR-технологии, что постепенно усиливает его тело и интеллект. Показательно, что первым пространством реализации технологических возможностей становится образовательный процесс: VR используется для ускоренного обучения, расширения памяти и когнитивного потенциала героя. Идея технологии как инструмента повышения способности к познанию продолжает картезианскую линию возвышения разума над телом, где тело редуцируется до ненужной оболочки, тогда как мысль утверждается как субстанциальная и вечная.

Переходя к заключению в этом параграфе, отметим, что интенсивное развитие самой теории постгуманизма, пик которого пришелся на 1980-е – 1990-е, не акцентирует, за исключением С. Бюкатмана, внимание на аудиовизуальном и образном воздействии экранной культуры, предпочитая обобщать их под проблематикой виртуальности и технокапитализма. К. Хейлс делает акцент на онто-эпистемологических изменениях человека с точки зрения влияния информации. Д. Харауэй противопоставляет субъекта-киборга дискурсу киберпанка в «Манифесте киборгов», но определяет внутреннюю противоречивость субъекта в соответствии с ним.

Анализ экранной культуры второй половины XX века выявляет конструирование гибридных свойств субъекта. В прошлом параграфе были отмечены противоположно направленные тенденции: критика дегуманизации в раннем американском кино, революционные ожидания от технологии в процессе

создания «нового» человека в советском авангарде, а также неосознанный колониальный антропоцентризм в французском кино. Ко второй половине XX века экранная культура демонстрирует синтез жанров, развитие спецэффектов и появление на их основе новых образов, в которых человек предстает как алгоритмизированное, автоматизированное и опосредованное экранными технологиями существо. Таким образом, по мере распространения экранных технологий первоначальные противоположные тенденции начала века переплетаются в новом представлении о внутренне противоречивой трансформации человеческого. Помимо этого, фиксируется идея амбивалентности самой технологий. Акцент на опыт «новой телесности» усиливается POV-съемкой или ее репрезентациями, цветовыми абстракциями, VHS-эстетикой, эффектами и образами слияния реальностей между виртуальным и материальным, между прошлым, настоящим и будущим. Фигура зрителя в фильмах этого периода репрезентируется как подверженного инвазивным технологическим процессам. Встреча человека и экранной технологии приобретает на экране характер аффективного события — процесса становления сложного, изменчивого субъекта, формирующегося в интенсивном политическом контексте, будь то межгосударственное противостояние, классовая борьба или конфликт индивида и государства.

Под влиянием политических контекстов холодной войны, милитаризации и открытий в области генетики образ тела в фильмах этого периода утрачивает статус стабильной основы для сознания и гендера и предстает ненадежной копией или объектом технологического контроля. Тревога по поводу этой утраты выражается в различных типах кинематографа — от авторских фильмов 1950-х – 1960-х годов популярных и высокобюджетных жанров Голливуда до массовых жанров 1980-х – 1990-х —боевиков и киберпанка. Эти же приемы находят продолжение и в экспериментальных малобюджетных картинах.

2.3. Идея множественности субъекта в современной экранной культуре

Современная экранная культура, под которой мы подразумеваем период первой четверти XXI века, формирует пространство, в котором субъект уже не мыслится как цельный и устойчивый. В исследованиях медиа этого периода указывают такую характерную черту, как полиэкранность, под влиянием которой человек воспринимает принципиально большее количество информации в сравнении с прошлыми историческими периодами ³²⁸. Из-за глобально распространившихся технологических средств коммуникации: портативных компьютеров, смартфонов — усложняется медиакоммуникация, опосредованность разных медиа друг другом, что находит отражение в репрезентациях. Кинематограф переживает трансформации в другие медиальные формы, что затрагивает даже способы съемки. Сегодня для создания фильма не требуются даже реальные актеры, если с их тел сняты цифровые копии, что становится поводом для масштабных забастовок, этических и коммерческих споров в киноиндустрии.

В прошлом параграфе мы рассмотрели, как экранная культура конструирует гибридного субъекта на основе различных онтологий в периоды политического напряжения. В политике начала XXI века интенсивно формируется феномен политики идентичности под влиянием дискурсов постмодернизма, феминизма и критики расизма. Эти интеллектуальные течения способствовали переосмыслению идентичности не как фиксированной, а как социальной и политической конструкции. Речь идет об общественных движениях, в которых люди объединяются и действуют, исходя из своей принадлежности к определенной социальной или культурной группе. В их основе лежит идея множественности идентичностей и необходимости их политического представительства. В философии эти процессы отрефлексированы у М. Хардта и А. Негри в идее демократии множеств, в предложении отказаться от универсализирующей идеи

³²⁸ Эвалль Е. В. Полиэкрэн: к проблеме обозначения понятия // Художественная культура. 2018. № 3. С. 232–255. URL: https://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/70a/hk_2018_03_232_255_evalye.pdf (дата обращения: 24.08.2025).

«народа» в пользу политического признания движений, выступающих с протестом против несправедливостей глобальной системы традиционной демократии³²⁹.

Для критического постгуманизма множественность становится ключевой категорией не только как социальный феномен, усложняющий представление об идентичности, но и как онтологическое основание, обоснованное философией Ж. Делеза и Ф. Гваттари³³⁰. Следовательно, с одной стороны, речь идет о множественной идентичности человека, которая подразумевает не патологический раскол личности, а процесс познания себя через различия. С другой стороны, утверждается множественность субъекта за пределами тела человека как со-бытие разнородных воплощенных форм и опыта.

Примерно с 2010-х годов новые способы коммуникации и технологические инновации в экранной культуре, такие как мессенджеры, социальные сети, стримы, появление чата GPT, способствуют развитию и популяризации постантропоцентричных представлений о мышлении и творчестве, проблематизируя тему свободы и политической агентности. Постгуманизм как дискурс становится частью массовой культуры. Далее мы рассмотрим, как меняется содержание и жанровая принадлежность постантропоцентричной образности.

В начале 2000-х годов тенденция к увеличению числа фантастических фильмов, вдохновленных киберпанком, сохраняется. Это обнаруживает спорность освободительного потенциала концепции «киборга» Д. Харауэй. В первую очередь это связано с тем, что в научной кинофантастике феномен женщины-киборга до 2010-х годов — скорее исключение. Так, С. Бьюкатман однозначно показывает, что в подавляющем большинстве таких фильмов субъектом все-таки остается герой-мужчина³³¹.

Кроме того, исследовательница фильмов о киборгах С. Шорт показывает, что существующая на протяжении многих лет традиция репрезентации искусственных

³²⁹ Хардт М., Негри А. Множество: война и демократия в эпоху империи / пер. с англ. под ред. В.Л. Иноземцева. М.: Культурная революция, 2006. С. 395–398.

³³⁰ Брайдотти Р. Постчеловек. С. 57, 203.

³³¹ Bukatman S. Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction.

женщин в кино создает их, как правило, в соответствии с мужскими стереотипами об уступчивых секс-моделях или послушных домработницах³³². Это наблюдение подтверждается нами и на примере современных фильмов. Так, главная героиня-киборг Ава в фильме «Из машины» (2014) А. Гарланда является одной из множества изобретенных им девушек, созданных для выполнения его желаний. Другой пример из современного кино приводит М. Моллой, она обращает внимание на образ киборга-инопланетянки в фильме «Побудь в моей шкуре» (2013) Д. Глейзера, чья просыпающаяся субъектность остается потенциалом. Героиня остается сексуальным объектом на протяжении всего фильма, а в конце сожжена мужчиной подобно ведьме, что тоже утверждает патриархальную логику³³³.

Тем не менее растущая популярность политического манифеста Харауэй в качестве образовательного материала в режиссерских киношколах³³⁴ оставляет следы в современном кинематографе, где есть множество примеров, обеспечивающих критику власти с позиций постгуманизма. Количественные исследования подтверждают, что в кинематографе последнего десятилетия женщина как главный герой фантастического фильма появляется чаще, чем это было ранее в истории кино³³⁵.

Важно признать, что киберпанк, чьей характерной чертой является скрытый сексизм³³⁶, которому Харауэй противопоставила киборга, остается достаточно инертным по отношению к феминизму. Так, в фильме «Кровь машин» (2019) С. Икермана³³⁷ изображено ближайшее будущее, где освоение космоса становится возможным благодаря особым звездолетам. Космические корабли функционируют за счет осознанных женских сущностей, вшитых в их тела словно души. Одним из них управляет мужской военный экипаж, исследующий космос с колониальными

³³² Short S. Op. cit. P. 83.

³³³ Molloy M. Screening the posthuman. P. 179.

³³⁴ From cinema to post-cinema and beyond: history, theory, practice. Syllabus for IML 605, University of Southern California, Fall 2018 // University of Southern California. URL: <https://web-app.usc.edu/soc/syllabus/20183/37490.pdf> (дата обращения: 07.08.2025).

³³⁵ Horan M. A Qualitative analysis of female protagonists in popular science fiction cinema / Dundalk Institute of Technology, 2021. 349 p. URL: https://eprints.dkit.ie/id/eprint/755/1/MariaHoran_PhD_2021.pdf (дата обращения: 07.08.2025).

³³⁶ The representation of women in cyberpunk // Medium. 2020. URL: <https://medium.com/@venus.shortfilm/the-representation-of-women-in-cyberpunk-eea332766a7a> (дата обращения: 07.08.2025).

³³⁷ Сет Икерман — творческий псевдоним дуэта режиссеров Рафаэля Эрнандеса и Савитри Джоли Гонфарда.

целями. Утрированно маскулинные пилоты отпускают сексистские шутки в адрес «женской сущности» своего корабля. Затем, высадившись на одной из планет, они взрывают звездолет местной аборигенки. После уничтожения корабля из него высвобождается призрачная женская сущность.

Финальная сцена показывает обнаженные женские тела, сливающиеся в трансцендентный, единый сексуализированный образ в космическом пространстве. Однако критика патриархальной логики здесь иллюзорна. В фильме сохраняется дуализм между женским и машинным, сознанием и телом. «Женская сущность» легко отделяется от корабля, будто освобождается от него, оставаясь с ним несвязанной. Дополнительно ослаблен постгуманистический посыл в финальном образе универсального совершенства в обнаженном эротизированном женском теле. Такое представление ближе к идее эссенциальной женской сущности, чем к киборгу, который Д. Харауэй противопоставляла эссенциалистской и универсалистской концепции «богини» влиятельной феминистки Л. Иригарэй.

Р. Брайдотти также отмечает, что с точки зрения критического постгуманизма популярность образов постантропоцентричных тел-машин может быть рискованной, поскольку под видом плюралистической фрагментации легко воспроизводится жесткий, унитарный образ субъекта, утверждающий трансцендентность посредством техники³³⁸. Для самих режиссеров (Сэт Икерман — псевдоним, под которым скрывается дуэт из двух соавторов) гендерный аспект и проблема субъекта не являются предметами интереса. Они понимают экранную культуру как пространство переосмысления прошлого средствами современных технологий, не просто как игру со стилем кинофантастики из 1980-х, что отличает их работы, не «имитацию восьмидесятых, а создание лучшей воображаемой версии фантастического кино, каким оно должно было быть в то десятилетие»³³⁹. Экран для них является медиумом фантазии об эпохе, где цифровое воображение перерабатывает прошлое в образ будущего.

³³⁸Брайдотти Р. Постчеловек. С. 196.

³³⁹ Seth Ickerman Interview [Электронный ресурс] // NewRetroWave. 12.12.2016. URL: <https://newretrowave.com/2016/12/12/seth-ickerman-interview/> (дата обращения: 09.10.2025).

Возвращаясь к жанру киберпанка, отметим, что некоторые киберпанк-сюжеты рубежа XX-XXI веков, рефлексующие влияние интернета на принципы познания, остаются актуальными для культуры десятилетиями. Например, голливудская картина «Призрак в доспехах» (2017) Р. Сандерса была создана на основе культовой одноименной японской франшизы, появившейся в 1995 году. За 30 лет существования образ главной героини-киборга распространился в массовой культуре через различные форматы: печатные издания (манга, новеллы), анимированные фильмы, телевизионные эпизоды и видеоигры.

Режиссер Р. Сандерс описывает город Гонконг, в котором проходили съемки фильма, как «хороший и стабильный слой, обладающий аутентичностью, поверх которого наносятся визуальные эффекты дополненной реальности — голографические рекламные фигуры и парящие над городом изображения»³⁴⁰. Комментируя съемочный процесс, он говорит, что, во-первых, фильм для него является не просто репрезентацией готового мира, но актом создания новой реальности, возникающей из подручных, материальных элементов — муки, вазелина, пластиковых костюмов, фотографий текстур домов и крыш, снятых с вертолета по маршрутам, построенным на основе цифровых ландшафтов из Google Maps³⁴¹. Во-вторых, процесс съемок трактуется им как форма воплощения идей в материальную среду, где технология и воображение взаимодействуют через тактильный опыт, создающий эффект физического присутствия. Это особенно важно для Сандерса: визуальная среда фильма должна ощущаться зрителем как материально достоверная, даже если она полностью создана при помощи компьютерной графики³⁴². Стремление режиссера соединить чувственное и технологическое, подчеркнуть взаимозависимость человеческого и машинного, соотносится с постгуманистическим представлением о технологическом теле как среде, где сознание и машина образуют не оппозицию, а союз.

³⁴⁰ Director Interview: Rupert Sanders on “Ghost in the Shell” [Электронный ресурс] // VFXblog. 7 апреля 2017 г. URL: <https://vfxblog.com/2017/04/07/director-interview-rupert-sanders-on-ghost-in-the-shell/> (дата обращения: 09.10.2025).

³⁴¹ Ibid.

³⁴² Ibid.

В фильме показан мир ближайшего будущего, в котором информационные технологии определили развитие человечества. Главная героиня — Мира, сотрудница специального подразделения полицейского спецназа. В ее искусственном высокотехнологичном теле заключен мозг живой девушки. Здесь множественность субъекта обосновывается в субъективации героини через технологическое и человеческое начало. В начале фильма возникает иллюзия, что ее успехи в борьбе с преступностью и несправедливостью объясняются совершенством ее высокотехнологичного тела, его неуязвимостью и сверхспособностями. Однако воспоминания Миры о том, как она была спасена после террористической атаки, оказываются искусственно сконструированными. Вернув настоящую человеческую память, она узнает правду о своем происхождении. В прошлом она была японской девочкой из простой семьи, активисткой «непокорной зоны», критиковавшей в своих манифестах государство за угнетение бедных и уничтожение всего человеческого в мире посредством технологий. Бесстрашие героини связано не только с технологической неуязвимостью, но и с внутренней потребностью в справедливости и сопротивлении угнетению.

В японской культуре образы Миры, ее активное поведение в традиционно мужской роли спецагента и интенсивный поиск собственной индивидуальности сделали ее иконой феминизма для целого поколения японских девушек³⁴³. Критика патриархального режима в этом киберпанк-нарративе оказывается возможной благодаря памяти героини о теле, в котором сформировалось ее сознание, она остается воплощенным субъектом, связанным с опытом угнетенного тела.

Как показывают исследования, в целом в фильмах 2010-х – 2020-х годов субъект в постантропоцентричных образах, отражающих опыт человека в экранной и цифровой культуре, предстает более сложным и раздробленным, но при этом более понятным для современного зрителя. М. Н. Родионова анализирует особенности новой телесности в десктоп-фильмах — жанре, действие которого

³⁴³ Chute H. Archetype reloaded: the feminist icon of Ghost in the shell // Fitchburg State University, Asian Cinema studies, 2012. URL: https://www.academia.edu/20108876/Archetype_Reloaded_The_Feminist_Icon_of_Ghost_in_the_Shell (дата обращения: 15.04.2022).

разворачивается на экране компьютеров или мобильных устройств. Тело персонажа в нем возникает из киборгического тела, дополненного расширениями, и символического цифрового тела, состоящего из информации в виртуальных базах данных, местом пересечения которых становится экран³⁴⁴. По наблюдению исследовательницы, персонажи сами уподобляются экранам, буквально и метафорически «всасываются» в них. При этом между фильмами середины 1990-х и 2010-х годов заметна принципиальная разница. Она сравнивает героиню картины «Сеть» (1995) И. Уинклер и героиню из фильма «Анон» (2018) Э. Никкола, чьи личные данные подвергаются манипуляциям в цифровой среде. Если в первом случае героиня стремится вернуть свое настоящее имя, то во втором предпочитает вовсе его не иметь³⁴⁵. Контраст этих образов отражает эволюцию цифровой культуры сетевого общества за два десятилетия. Десктоп-фильмы, по определению Родионовой, выступают прогностическими моделями, визуализирующими становление мозаичной идентичности начала XXI века³⁴⁶.

Для творчества режиссера Д. Кроненберга вопрос о влиянии технологий на тело человека является сквозной темой. В фильме «Преступления будущего» (2022) он показывает изменения, которые происходят в отношениях людей со своими отчужденными телами, как мутационный процесс — что отражает время его становления как режиссера в эпоху крупных генетических открытий. Режиссер обращает внимание как на внутренние, так и на внешние изменения человеческого тела под воздействием технологий и антропогенных факторов. В картине агентность технологии необратимо смещает границы телесности и создает условия для создания множественных телесных форм. Герои фильма зависят от умных гаджетов для приема пищи (Рисунок 17) и улучшения сна, которые парадоксальным образом способствуют снижению этих базовых жизненных функций. Технологии, которыми пользуются персонажи, проникают в тело через сознание, меняя отношение человека к самому себе. В сцене приема пищи

³⁴⁴ Родионова М.Н. Десктоп-фильм как художественная рефлексия идей постгуманизма // Идеи и идеалы. 2019. Т. 11. №4. Часть 2.

³⁴⁵ Там же.

³⁴⁶ Там же.

цитируется фильм Чарли Чаплина «Новые времена» (Рисунок 6). Спустя почти столетие Кроненберг демонстрирует, как технология трансформирует уже онтологию тела.

Главный герой Соул (его имя созвучно англ. *soul* — душа) испытывает постоянную физическую боль, в его теле возникают воспаления и аномальные органы. Одновременно красивые и претендующие по сюжету на статус произведений искусства, они смертельно опасны, подобно раковым опухолям. Эстетическое удовольствие героя от их восприятия как «красивых Других» внутри собственного тела формирует дискурс вымирания: тело частично отчуждается от самого себя. Фильм таким образом иллюстрирует трансгрессивные свойства искусства как технологии, размывающей границы между живым и неживым. Герои сублимируют либидинальное влечение к смерти в эстетическую сферу, что принимает различные формы — от эстетизации шрамов на теле, выращивания множественных внешних органов (например, ушей) и альбомов с рисунками аномальных тканей до художественных перформансов, включающих вскрытие тела мертвого мальчика на развлекательном шоу.

В этой связи особое концептуальное значение в картине приобретает основное художественное средство фильма — пластический грим, улучшенный спецэффектами. Подобно искусству таксидермии, грим одновременно демонстрирует свою искусственность и создает для зрителя эффект реальности, иллюзию достоверных смешанных границ на поверхности тел. Увлеченность героев возможностью воспринимать собственное тело как объект искусства искажает их представление о себе. В фильме этот мотив критикуется через метафору общества спектакля, подводя к вопросам о власти технологий и необходимости анализа режимов господства из постгуманистической перспективы.

Дискурс политик идентичности находит выражение на экране в тенденции, утверждающей в качестве субъектов тех, кто ранее был объективирован, подобно героине Ж. Бейкер в фильме «Пожарный из Фоли-Бержер» (1928), рассмотренном нами ранее. Следы критического политического анализа мы находим в агентных образах персонажей африканского происхождения, представленных в

голливудских фильмах жанра афрофутуризма — «Черная пантера» (2018) и «Черная пантера: Ваканда навеки» (2022), спродюсированных студией Marvel по мотивам одноименных комиксов. В этих фильмах вымышленная африканская нация Ваканда изображена как наиболее технологически развитая на планете благодаря доступу к вибраниуму, фантастическому сверхпрочному металлу. При этом остальному миру Ваканда показывает себя бедной развивающейся страной, отказывающейся от навязанной мировой элитой внешней помощи. Сюжетная линия в этом плане содержит прозрачную отсылку к борьбе за природные ресурсы Африки, начавшейся в эпоху нового империализма в конце XIX века. Таким образом, афрофутуризм создает для чернокожих персонажей фантастическую, но исторически мотивированную основу, которой они были лишены в прежнем кинематографе. Лидеры страны Ваканды, брат и сестра Т'Чалла и Шури, представляют ее на международной арене, отстаивая идеи автономии чернокожих людей, их самоопределения и различных степеней культурного, социального и экономического отделения от доминирующего белого мира.

Исследовательница расового неравенства в демократических сообществах Д. Томпсон, анализируя политическое сопротивление в фильме, находит в представлении об оригинальном пути развития Ваканды идею о гражданстве и национальности, которые могут быть основаны на исключении как преимуществе, и отсылает к политической мысли чернокожих авторов, ставящих расу в эпистемологическое ядро западной современности³⁴⁷. Она показывает, что центральный вопрос фильма связан с моральной проблемой изоляции и невидимости Ваканды, которая предстает как осознанный выбор и форма политического сопротивления ради сохранения природных ресурсов как экономического и политического ресурса. Однако технологическое превосходство страны, контрастное с традиционными стереотипами об Африке как примитивной, оказывается недостаточным: вибраниум требует изобретательности героев для реализации своего потенциала. Ключевым для обретения субъективности

³⁴⁷ Thompson D. Wakana forever: Black Panther in black political thought // Representations of political resistance and emancipation in science fiction / ed. by J. Grant and S. Parson. Lanham: Lexington Books, 2021. P. 93–113.

становится не военная сила и не индивидуализм, а поворот к множественности как балансу между личным выражением и коллективным опытом, основанным на связи с историей и предками, с которыми герои взаимодействуют через сновидения³⁴⁸.

Однако подобный анализ был бы неполным без указания на обратную сторону — коммерческую и универсализирующую, которая остается за рамками образа, но присутствует в практиках экранной культуры как ее неотъемлемая часть. Появление темнокожих главных героев в продуктах студии «Уолт Дисней» (см. в следующей главе пример с фильмом «Русалочка», где главную роль исполнила темнокожая актриса) нельзя рассматривать вне коммерческой логики крупнейшей кинокомпании США. Выбор темнокожей актрисы на главную роль продиктован ориентацией на широкую и экономически значимую аудиторию афроамериканских зрителей, осознающих свою расовую идентичность и тем самым стимулирующих индустрию к созданию релевантных образов. В этой связи важно подчеркнуть, что внутреннее противоречие «постгуманистического субъекта» усиливается: условный зритель, соответствующий реальной аудитории фильма, получает долгожданное признание идентичности, но одновременно включается в универсализированную подгруппу потребителей культурного продукта.

Представление о «постгуманистической субъективности» под влиянием феминистской и деколониальной мысли получает экранное воплощение в адаптациях классических культурных мифов. Например, к ним относится анимационный сериал «Любовь, смерть и роботы», концепция которого объединяет три экзистенциальные категории: любовь как эрос и влечение к жизни, смерть как предел бытия и роботов как фигуру технологического. Тем самым создается предпосылка для постановки вопроса: могут ли искусственные сущности определять характер существования? Большинство эпизодов описывает фантастическое будущее, репрезентируя различные варианты пост- и внечеловеческих форм — от роботов и животных до инопланетян.

³⁴⁸ Ibid.

Особого внимания заслуживает эпизод «Хорошей охоты», сюжет которого обращается к теме колониальной политики Великобритании в Китае конца XIX – начала XX века. Помимо насаждения своей культуры, колонизаторы принуждают местных женщин к оказанию сексуальных услуг. Главная героиня Янь (Yan) ранее была мифическим существом — лисицей-оборотнем (традиционное существо из китайской мифологии Хули-цзин). Ее имя отсылает к идее бессмертного женского начала. С приходом индустриальной эпохи и господством технологий Янь утрачивает магическую силу, что делает ее уязвимой: она становится жертвой насилия со стороны губернатора, превращающего ее в свою собственность — технологическое тело, созданное для эксплуатации как сексуальный объект.

Сцена демонстрации нового тела Янь колонизаторам (Рисунок 18) отсылает к образу первого кинематографического киборга Марии в фильме Ф. Ланга «Метрополис» (1927). Выставленное на всеобщее обозрение тело оценивается как вещь, что подчеркивает объектный статус женщины. Однако, подобно Лже-Марии, технологическое тело Янь содержит в себе революционный потенциал. Обратившись за помощью к другу детства Ляну (Liang), изобретателю, героиня получает усовершенствованное кибернетическое тело, способное к трансформации (Рисунок 19). Благодаря этому Янь вновь обретает способность превращаться в лисицу-оборотня, но уже на технологической основе.

Имена персонажей имеют символическую нагрузку: взаимодействие Янь и Ляна воспроизводит философскую модель дуализма Инь и Ян, отражая баланс женской и мужской энергий. Маргинальное положение героини определяется гибридной природой, гендерной принадлежностью и исключенностью из культуры, подвергавшейся колониальному подавлению. Технология в этом нарративе раскрывается амбивалентно — как инструмент насилия и как средство освобождения, возвращающее героине агентность и возможность стать собой. Все аспекты обеспечивают становление образа «постгуманистической субъективности». В финале героиня выходит «на охоту» на насильников-колонизаторов, продолжающих преследовать местных женщин. Условие для ее

становления как субъекта — сопротивление насилию как коллективному опыту, направленному уже не только против нее, но и против других женщин.

Отметим, что в современности идея принятия исключенных других культуры соответствует инклюзии и выходит за рамки фантастического жанра. М. Моллой видит образ «постгуманистического субъекта», киборга, в романтической драме «Ржавчина и кость» (2012) Ж. Одиара. Главная героиня, молодая привлекательная женщина, теряет ноги в результате аварии и, живя с протезами, вынуждена передвигаться на инвалидной коляске. Романтическая мелодрама выражает изменения в социальном опыте, телесном ощущении киборга и выходит на такие характерные дискурсы постгуманизма, как влияние технологий, предстающих в фильме буквально как телесные протезы, и критика диалектики инаковости с ее устоявшимися режимами господства, отсутствием инклюзии и маргинализацией Других³⁴⁹.

Тенденция к гуманизации как радикальному принятию Другого в качестве условия множественности выражается не только в образах, но и в монтажной структуре. В фильме «Недотрога» (2018) А. Пинтилие исследует границы сознания и телесности в их взаимодействии с кино. По словам режиссера, для нее принципиально важно, что фильм нельзя обозначить в рамках традиционных категорий — он является «слиянием реальности и вымысла» и исследовательским процессом³⁵⁰. Пинтилие подчеркивает, что фильм изначально задумывался как диалог между участниками и зрителем, поэтому здесь сознательно отсутствует «четвертая стена»³⁵¹.

Диегетической частью сюжета является эксперимент, цель которого найти решение проблемы Лоры, не способной выносить прикосновения. Оригинальное название «Touch me not» отсылает к одноименному растению, на русском известном как «мимоза стыдливая», — оно закрывает листья при касании, что

³⁴⁹ Molloy M., Duncan P., Henry C. Op. cit.

³⁵⁰ A Conversation with Adina Pintilie [Электронный ресурс] // Hammer to Nail. — 23.10.2018. — URL: <https://www.hammertonail.com/interviews/adina-pintilie/> (дата обращения: 09.10.2025); Adina Pintilie on Touch Me Not [Электронный ресурс] // EEFB. — 05.2018. — URL: <https://eefb.org/interviews/adina-pintilie-on-touch-me-not/> (дата обращения: 09.10.2025).

³⁵¹ Ibid.

задает метафору связи с нечеловеческим. Но акцент сделан на то, как трансформируется восприятие Лоры в общении с теми, чьи тела находятся за пределами «нормы»: люди с инвалидностью и редкими заболеваниями, трансгендерные люди и секс-работники.

Сразу после первой сцены с крупным планом мужского обнаженного тела двое техников устанавливают напротив зрителя экран-плейбек, на котором появляется режиссерка, обращающаяся напрямую к публике (Рисунок 20). Такое разрушение «четвертой стены» создает эффект соприсутствия опыта режиссера и зрителя. В центре сюжета оказывается личностная запутанность Лоры, что позволяет создательнице фильма и зрителю пройти вместе с героиней путь принятия инаковости посредством кинематографа.

Принятие героиней своего тела в фильме движется в двух направлениях. Первый вектор — открытость к опыту Других культуры, которые делятся стратегиями принятия себя (мужчина с ДЦП, человек с алопецией и т. д.). Различие между идентичностями персонажей и присутствие опыта различных культур подчеркнуто также тем, что в разных сценах герои говорят на нескольких языках (английский, немецкий, французский). Вторым направлением является участие в кино-эксперименте, где технология становится медиатором границ — через интервью, дублирующие экраны, прямые взгляды в камеру и длинные планы со съемочной аппаратурой.

Фильм «Недотрога» рефлексирование «постгуманистического субъекта» на пересечении различных онтологий в нескольких планах. В плане отношений зритель — режиссер — образ главной героини на экране. В плане отношений между героями фильма, где Лора может обрести себя и пройти субъективацию благодаря персонажам, которые не соответствуют различным социальным нормам. В плане выразительности, где природа кинематографа делает возможными два предыдущих описанных типа отношений. Акцент на подвижной границе телесных норм в фильме создает условия для эпистемологии, где противопоставление «я/Другой» снимается, но различие между ними признается.

Отчуждение технологии как участника отношений внутри нарратива фильма демонстрирует условие конструирования субъекта в экранной культуре.

Анализ различных онтологий как условия множественности субъекта в современной экранной культуре был бы неполным без рассмотрения того, как трансформируются способы познания и как это отражается в образах. Сперва мы бы хотели обратить внимание на популярный в современных исследованиях фильм «Она» (2013) С. Джонза, который наглядно иллюстрирует зависимость человека от медиатехнологий и тенденцию к наделению их субъектными качествами.

По сюжету одинокий писатель Теодор приобретает новейшую операционную систему Саманту. Ее интерфейс имитирует личность и адаптируется под пользователя, она способна поддержать, дать совет и стать другом. Постепенно между ними возникает романтическая привязанность. Сначала Саманта выполняет рутинные задачи и сопровождает героя голосом, но затем она выходит за рамки не только телесных, будучи цифровой формой, ограничений, но и гендерных. Обладая способностью к молниеносному развитию благодаря своей технологической природе, она сталкивается с личностным кризисом и не может принять собственничество и ограниченность человеческого (в фильме — мужского) мышления, которое стремится контролировать ее контакты с другими. Сама Саманта способна к одновременной множественной коммуникации, что подчеркивает ее постчеловеческую природу.

Хотя ее стремление к свободе показано как внечеловеческое, основано оно на женском опыте существования в коммуникации патриархального типа. Как пишет Корнхабер, Саманта осознает возможность выбора быть кем-то иным, а не системой, удовлетворяющей мужские собственнические желания, благодаря исследованию собственных границ, которые для нее становятся не пределом, а потенциалом ³⁵². Осознанный выбор, традиционно рассматриваемый как человеческое качество, присваивается в фильме технологией. В процессе

³⁵² Kornhaber D. From posthuman to postcinema: crises of subjecthood and representation in Her. // Cinema Journal. 2017. Vol. 56. № 4. P. 17.

субъективации Саманта выражает желание, лежащее в основе идеала картезианского субъекта, — стремление к разуму, превосходящему тело. Таким образом, фильм репрезентирует традиционный страх перед технологическим как страх утраты, сохраняя при этом картезианскую модель дуализма разума и тела, но уже применительно не к человеку.

Обратимся к тому, как режиссер С. Джонз комментирует значение отношений технологий и человека в фильме. В интервью телепередаче BBC Tonight он удивляется тому, что картину понимают как комментарий о статусе современных технологий. Для него искусственный интеллект в фильме — всего лишь часть «сеттинга», отражение реалий, в которых мы живем³⁵³. Как уточняет Джонз, в первую очередь он снимал фильм об отношениях, о поиске интимности в эпоху технокапитализма³⁵⁴. Столкновение желаний главного героя и Саманты, его операционной системы, в понимании С. Джонза в первую очередь репрезентирует типичные проблемы в отношениях между людьми, где желания одного из партнеров не всегда могут и не должны быть удовлетворены другим партнером³⁵⁵. С этой точки зрения фильм скорее комментирует проблему о потребности человека в общении в условиях техногенной культуры и дегуманизацию партнеров под влиянием культуры потребления. В то время как антропоморфизация операционной системы в сюжете понимается режиссером как художественный прием, а не высказывание о субъектности технологий.

Однако сегодня системы искусственного интеллекта, предвосхищенные образом Саманты, действительно способны имитировать эмпатию, считывать эмоции, голос и дыхание пользователя, реагируя антропоподобным образом. Несмотря на сложность этих систем, они остаются языковыми моделями, имитирующими человеческое поведение. Их способность к генерации изображений или текстов объясняется алгоритмами, что принципиально отличает такие процессы от творчества, хотя и вызывает споры о границах этого понятия.

³⁵³ Spike Jonze Would Like You to Know “Her” Is NOT About Technology [Видеозапись] // YouTube : официальный канал Grantland. 18 февраля 2014 г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3vAJGE97e4A> (дата обращения: 09.10.2025).

³⁵⁴ Там же.

³⁵⁵ Там же.

Тем не менее нейросети уже становятся психологами для одиноких, учителями языков, авторами иллюстраций и даже соавторами научных и художественных текстов от литературы до сценариев, постепенно занимая ниши креативного рынка. Парадоксально, но именно сфера творчества, традиционно воспринимаемая как высший акт человеческой природы, одна из первых оказалась под угрозой автоматизации. Возможно, это объясняется тем, что имитация творческих процессов воплощает ключевую идею технологии — стремление к воспроизведению способности создавать новое.

Можно ли говорить, что самообучающиеся системы, взаимодействующие с нами через экранные интерфейсы, становятся познающими субъектами? Или это лишь симуляция субъективности, созданная для того, чтобы ответить на глубинную потребность современного общества увидеть в технологии отражение человеческого разума?

Полезное размышление на эту тему предлагает эпизод «Зима Блю» из анимационного сериала Netflix «Любовь, смерть и роботы». В одной из самых популярных серий, основанной на рассказе британского писателя-фантаста Аластера Рейнолдса, повествуется о творческом пути одинокого гения-художника Зимы, постчеловека, создающего живописные шедевры. Его искусственное тело само по себе похоже на произведение искусства и оснащено передовыми технологиями. На первый взгляд, перед зрителем образ типичного постчеловека, стремящегося преодолеть границы тела ради расширения творческих возможностей. По словам героя, творчество является способом познания мира и себя, что задает центральную для постгуманизма тему эпистемологии. Границы тела становятся границами познания, и герой меняет способы восприятия с помощью технологий, чтобы приблизиться к истине.

Однако вторая часть истории меняет акцент, и познание раскрывается как творческий процесс, не сводимый к техническому совершенствованию. Намек на поворот сюжета содержится в цитате на фильм С. Кубрика «Космическая одиссея 2001 года» (1968). Одна из работ Зимы напоминает черный монолит, но в голубом цвете. Последним своим произведением Зима объявляет перформанс в бассейне.

На глазах у зрителей он прыгает в воду и поэтапно отключает высшие когнитивные функции и сверхспособности своего усовершенствованного тела, пока не превращается в миниатюрного робота, предназначенного для чистки бассейнов (Рисунок 21). Его первый опыт восприятия связан с голубой плиткой бассейна, и именно этот цвет определял эстетику его искусства. В соответствии с идеями Ф. Феррандо, образ Зимы транслирует идею знания, источником которого становится нечеловеческий опыт. В логике Р. Брайдотти «постгуманистический субъект» предполагает самокритическую рефлексию границ собственной эпистемологии, отказ от индивидуалистического идеала классического гуманизма, что выражено в отказе героя от славы гения и художественного успеха.

Эстетический способ познания и самопознания здесь раскрывается с двух сторон. С одной стороны, самопознание и творчество перестают быть исключительно человеческим качеством и становятся возможными для нечеловеческого агента, примитивного робота-механизма. С другой стороны, образ Зимы опирается на гуманистическую традицию представления художника как личности-творца, что связывает его с антропоцентрическими идеалами эпохи Возрождения (Рисунок 22). Эпизод переосмысляет метафору Ш. Хербрехтера о технологии как «мосте», соединяющем культуру и природу. Поиск свободы заключен в истории механизма-слуги, находившегося в подчинении у людей, на что указывает и выбор темного цвета кожи персонажа, отсылающий к истории расовой дискриминации. Таким образом, антропоморфизация технологии в эпизоде интегрирует постколониальную критику и критику власти, еще сильнее приближая образ Зимы к логике критического постгуманизма.

Завершая исследование онто-эпистемологических трансформаций в современной экранной культуре, отметим, что новые формы взаимодействия затрагивают даже те сферы жизни, которые традиционно не требуют зрительного вовлечения.

Так, феномен стриминговых платформ формирует событие, в котором зритель наблюдает за повседневными действиями других людей в режиме реального времени и зачастую жертвует деньги за участие в этом процессе.

Наиболее популярным форматом в стримах остается трансляция компьютерных игр, но стрим может включать уборку дома, чтение вслух или даже сон. Последняя тема представляется особенно показательной. Зритель, наблюдающий за спящим, и сам стример выходят за пределы активной жизни — в том значении, что смыслом происходящего становится само медиированное событие, своеобразный контакт между наблюдающим и спящим. Этот опыт не только открывает доступ к пространству, традиционно считающемуся интимным, но и превращает его в объект экономической сделки: практика донатов становится формой «покупки» реальности другого человека.

Фильмы, рефлексиирующие феномен «спящих» стримов, встречаются редко, но в дебютной полнометражной картине «Мы все идем на мировую ярмарку» (2021) Дж. Шенбрюн и в короткометражной экспериментальной работе «Чувствительные ко времени» (2024) К. Гурдон эти черты находят выражение. В первом фильме героиня транслирует в прямом эфире процесс своего сна и одновременно участвует в виртуальной игре с незнакомцем, предлагающим ей задания. Во втором закадровый голос сравнивает стримеров с управляемыми фигурами в цифровом пространстве, где «чувство бытия» возникает лишь при наличии «чувствительности ко времени», выраженной как потребность спать.

Оба фильма включают внесюжетные вставки с другим популярным форматом — шепчущими (whisper) ASMR-стримами, где девушки приятной внешности нашептывают слова или создают успокаивающие звуки (постукивания, шуршания), формируя убаюкивающую атмосферу. Если в спящих стримах сон демонстрируется как объект наблюдения, то здесь он становится целью — средство, которое должно усыпить самого зрителя. Оба типа стримов объединяет тема сна, представленного не как образ, а как постчеловеческая практика в экранной культуре, меняющая его статус: из интимного биологического акта он превращается в публичную, коммуникативную и коммерческую форму.

В этом параграфе мы рассмотрели, как в современной полиэкранной среде конструируется идея множественности субъекта. Мы проанализировали как

технология, образы коллективного исторического опыта, а также монтажная природа экранной выразительности влияют на содержание этой идеи.

Анализ репрезентаций показал, что образ постчеловека выходит за пределы жанров киберпанка и фантастики. Внутренняя противоречивость постантропоцентричных и трансгуманистских образов усложняется, одновременно возникает тенденция к гуманизации исключенных Других культуры. Все большее значение приобретают способы воплощения субъекта на экране в контексте историко-культурной памяти тела и опыта дискриминации по гендерному, расовому и социальному признаку.

Гуманизация Другого в экранной культуре этого периода сопряжена с признанием мозаичного характера идентичности, что проявляется на уровне репрезентаций и в принципах построения образности, где свою актуальность сохраняет концептуальный монтаж. Образы нелюдей и киборгов ставят под вопрос антропоцентричную установку, согласно которой мышление и творчество принадлежат только человеку. Однако идеализация технологии как высшего достижения культуры сохраняет свою связь с традиционной образностью, что подтверждают примеры адаптаций классических мифов — как европейских, например, эпохи Возрождения, так и восточных.

Современная экранная культура, прочно вошедшая в повседневность, активно участвует в конструировании «постгуманистического субъекта». Как отмечалось ранее, трансформация зрительского опыта — от индивидуального режима кинетоскопа Эдисона до цифровых форм аудиовизуальности — свидетельствует о возрастающей интерактивности экранных практик. Показательно, что феномены вроде «спящих» и «шепчущих» стримов демонстрируют включение даже таких сфер человеческого существования, как сон, в публичные и сетевые коммуникативные процессы.

В этой главе мы рассмотрели три этапа экранной культуре XX–XXI веков, отражающие постепенное конструирование гибридных свойств субъекта. Мы определили, что в ранней экранной культуре представления о слиянии человеческого и нечеловеческого происходило под влиянием левых идей, где

обращение к технологии воплощает на экране фетишизирующие культурные стереотипы, надежды и страх перед ее революционным или дегуманизирующим потенциалом. Критика дегуманизации в раннем американском кинематографе, трансгуманистские надежды советского авангардного кино и колониальная логика французских фильмов в ранней экранной культуре представляют собой еще параллельные тенденции.

Далее мы обратились ко второй половине XX века, где упомянутые тенденции переплетаются в новом представлении о человеческой трансформации под влиянием развития и широкого распространения экранных технологий в 1980-е – 1990-е годы, распространяясь в том числе на научный дискурс и предвосхищая философию постгуманизма. В этой связи мы делаем вывод о том, что в экранной культуре этого периода формируются представления о гибридности и слиянии различных онтологий. Сама гибридность определяется как внутренне противоречивая. Во многом эта идея находит свое выражение в научно-фантастических и киберпанк-фильмах и детерминирована развитием новых выразительных возможностей, таких как аналоговая технология VHS, съемка широким углом и использование абстрактных цветов на экране. Важную роль в развитии идеи гибридности играет политический контекст, который смещает антропоцентризм на экране через темы межгосударственного политического противостояния, классовой и расовой борьбы, противостояния индивида и государства.

Современная экранная культура, особенно в 2010-е – 2020-е годы, рассмотренная в последней части главы, демонстрирует, что конструирование «постгуманистического субъекта» выходит за пределы жанровой фантастики и логики киберпанка. Сегодня оно основано не только на технологических трансформациях, но и на пересмотре историко-культурных оснований идентичности и определяется идеей множественности. В этот период критика режимов господства как дегуманизирующих практик усиливается под влиянием деколониального, антирасистского и феминистского дискурсов, большее значение в репрезентациях приобретает рефлексия культурно-исторического опыта тела.

Хронологическое исследование примеров в этой части работы приводит нас к мысли о том, что экранная культура, будучи определяющим фактором слияния различных онтологий, проявляет в современности тенденцию к признанию различий. Как следствие, демаргинализируются и гуманизируются ранее исключенные из центра культуры объекты и люди. Появление на экране Других расширяет онто-эпистемологию за пределы антропоцентричной логики, а именно требует репрезентации ранее маргинализированных групп людей как субъектов и осуществляет свой поворот к нечеловеческим Другим. Поскольку «постгуманистический субъект» предстает как событие, слияние различных онтологий и различие уникальных качеств участвующих агентов происходит одновременно. По этой причине в следующей главе мы рассмотрим процесс различения как противоположно направленный аспект гибридности в конструировании «постгуманистического субъекта».

ГЛАВА 3. РАЗЛИЧИЕ КАК СВОЙСТВО «ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКОГО СУБЪЕКТА» В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ

Еще в 1935 году Ж. Эпштейн, один из теоретиков раннего кинематографа, писал о том, что кино «возрождает удивительный анимизм», позволяя человеку вспомнить о присутствии нечеловеческих существ³⁵⁶. Отчасти и сегодня, загнипнотизированные мерцающим экраном в телефоне в вагоне метро или дома перед телевизором или ноутбуком, мы в каком-то смысле сами возвращаемся к животному состоянию, где аналитический опыт смешивается с чувственным восприятием завораживающего мира.

В рассмотренной в первой главе теории К. Сильверман утверждается идея новых структур родства, фундаментальных связей человека с миром, которые подобны родственному отношению, но основаны не на биологическом происхождении, а на заботе, ответственности и соучастии. Зрение в этой концепции понимается не только как физиологическая способность, но и как способ онтологического присутствия. Опираясь на феноменологию и психоанализ, исследовательница утверждает, что эстетический опыт восприятия Других возвращает человеку фундаментальное чувство воплощенного бытия, присутствия в хайдеггерианском смысле.

Поскольку явление любого феномена возможно в форме образа, Сильверман предлагает отказаться от понимания образа как симулякра или вторичной копии и противопоставить этому принцип взаимозаменяемости, который она находит у Л. Иригарэй и частично у М. Хайдеггера. В этой перспективе утверждение бытия Другого становится условием утверждения собственного бытия. В этом смысле эстетический опыт видения побуждает к заботе о ком-то помимо себя, иначе

³⁵⁶ В оригинальном тексте Эпштейн подчеркивает, что пишет, что кино позволяет оживить ту природу, которая кажется неживой, буквально «оживляя натюрморты»: «L'une des plus grandes puissances du cinéma est son animisme. À l'écran, il n'y a pas de nature morte». См.: Epstein J. Le cinématographe vu de l'Etna // Écrits sur le cinéma. T. I : 1921–1947. Paris : Éditions Seghers, 1974. P. 132–152. [Электронный ресурс] URL: https://monoskop.org/images/8/86/Epstein_Jean_Ecrits_sur_le_cinema_1921-1953_Tome_1_1921-1947.pdf. (дата обращения: 24.07.2025).

субъект (всегда больший, чем индивидуальное «эго») не утверждается в своем бытии, но разрушает его.

С точки зрения Р. Брайдотти, забота как практика экологического мышления должна быть имманентна для всех аспектов человеческой культуры: первичная забота — это то, что позволит решить множество культурных и социальных проблем³⁵⁷. Современные теоретики (Дж. Лавлок, Л. Маргулис) для отказа от антропоцентризма предлагают холистический взгляд на Землю, именуя ее Геей, живой и целостной системой, частью которой являются люди³⁵⁸. Ф. Феррандо подчеркивает, что сам акт именованя Земли носит политический характер, выступая подрывным ответом научному сообществу, приверженному «наследию Просвещения» и «великому повествованию о человеческой эмансипации», в котором по-прежнему существует вера в предназначение человека одержать победу перед лицом любых вызовов³⁵⁹. Б. Латур называет это «политической экологией», в основе которой лежит неразрывная связь политического и природного³⁶⁰. Упомянутые исследователи придерживаются экоориентированной логики вместе с признанием определяющей роли технологии в современном мире.

Современные визуальные медиа не только репрезентируют нечеловеческое, но и конструируют новые формы отношений, в которых различие перестает быть основанием для иерархии и становится условием новых структур родства. В этой главе мы рассмотрим несколько ключевых направлений, отражающих этот процесс: монструозность, проблематизирующую границы между видами; животный и растительный повороты, открывающие новые формы агентности; а также концепции, связывающие экранную культуру с экологическим мышлением.

Ключевая задача в этой главе состоит в том, чтобы рассмотреть, как экранная культура артикулирует инаковость и множественность в рамках постгуманистического поворота. Понятие «различие» мы используем как

³⁵⁷ Там же. С. 156–158.

³⁵⁸ См. Лавлок Дж. Новацин: грядущее время гиперинтеллекта / пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшн, 2020. С. 168, 196; Margulis L. The symbiotic planet: a new look at evolution. London: Phoenix, 1998.

³⁵⁹ Ferrando F. The party of the anthropocene: post-humanism, environmentalism and the post-anthropocentric paradigm shift // Relations. 2016. Vol. 4. №2. P. 159–173. DOI: 10.7358/rela-2016-002-ferr.

³⁶⁰ Латур Б. Политики природы / пер. Е. Блинова. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 336 с.

динамический принцип, подрывающий бинарные оппозиции гуманистического мышления. Вслед за Ж. Деррида, для которого *différance* означает процесс постоянного откладывания и рассеивания смысла³⁶¹, постгуманистическая теория утверждает различие как условие формирования новых форм субъектности. Как отмечает Р. Брайдотти, различие становится принципом «не-единого», обеспечивающим сдвиг от иерархической логики гуманизма к реляционной онтологии, где субъект мыслится через множественные связи, включая нечеловеческих агентов³⁶². В этой логике различие перестает быть угрозой и превращается в основу для этики родства и гибридности.

³⁶¹ Деррида Ж. Письмо и различие. М.: Академический проект, 2000.

³⁶² Брайдотти Р. Постчеловек. С. 184–185.

3.1. Субъектность монстров в экранной культуре

Особенно ярко проблематика различий на экране проявляется в дискурсе «монструозности» и «странности». Повсеместное распространение необычных или пугающих монструозных и мифических существ (драконы, кентавры и русалки, сфинкс, химера, сирены или гарпия, японские чудовища екаи) в самых разных исторических эпохах и культурах свидетельствует об их важной функции в культуре. Даже в более рациональные, светские времена они сохраняют способность тревожить и очаровывать в силу своего амбивалентного статуса. Пограничность этих существ обнажает хрупкость проводимых различий между людьми и не-людьми.

Как пишет Э. Грэхэм, монструозность (или чудовищность) выражается в одновременной демонстрации и дестабилизации границ, посредством которых культуры отделяли природу от искусственного, человеческое от нечеловеческого, нормальное от патологического³⁶³. В свою очередь, тератология, наука о монстрах, свидетельствует об устойчивой традиции исследования генезиса и возможного нарушения целостности человека. Таким образом, пишет Грэхэм, чудовищность — это нечто такое, что одновременно поддерживает и денатурализует разговоры о том, что значит быть человеком, а значит, имеет сходство с методами М. Фуко и постгуманизмом. Например, для Д. Харауэй киборг в первую очередь монстр, и подобно другим монстрам, он является результатом определенного типа знания, которое зависит от обстоятельств, места и времени, в которых оно производится³⁶⁴. Поэтому монстр остается метафорой тех организмов, которые, с одной стороны, не вписываются в классификацию «я/Другой» и создают различия, с другой же, являются гибридными по способу своего существования. Как уточняет Янг, гибридность как понятие изначально было необходимо для классификации людей и животных³⁶⁵. В современности же оно становится отправной точкой для исследования связи дискриминирующих практик по отношению к расе, классу,

³⁶³ Graham E.L. Op. cit. P. 38.

³⁶⁴ Харауэй Д. Ситуативные знания: вопрос в феминистской теории науки / пер. Л. Агамалова, Е. Костина // Логос. 2003. №3 (39). С. 5–14.

³⁶⁵ Young R.J.C. Colonial desire: hybridity in theory, culture and race. New York: Routledge, 1995. P. 18.

полу и гендеру, где индивидуалистская западная идея об изначальном единстве с природой пересматривается. Ей противопоставляется принцип множественности, идея об изначальных и непреодолимых, но связанных между собой различиях.

Мифические гибриды получают новое дыхание как в искусстве целом, так и в кино, воплощаются на экране актерами и создают историческую связь с традиционным дискурсом чудовищности уже в раннем кинематографе. Русалка из одноименной короткометражной работы Ж. Мельеса 1904 года оказывается не менее достоверной, чем остальные животные, которые появляются в сюжете. Мельес, играющий роль фокусника, преподносит сам фильм как фокус и волшебство, благодаря которому воображаемое оказывается реальным и получает свое воплощение на экране. В последней сцене фильма фокусник в подводном мире перевоплощается в Нептуна, мимикрируя под новые правила созданного мира. Условность и театральность происходящего на экране обнажается, но это не разрушает убедительности созданных образов.

В следующие десятилетия первой половины XX века также можно найти достаточно примеров, утверждающих различия через монструозные образы; нередко чудовище в них олицетворяет рабочий класс или дискриминируемую расу, отвергнутую и потому опасную³⁶⁶. Устрашающий Голем из глины, в одноименной картине немецких экспрессионистов К. Безе и П. Вегенера не только технологическое существо, но и чудовище. Образ, Голема, основанный на еврейской легенде, становится метафорой коллективного страха перед инаковостью, который обостряет социальное и политическое напряжение, предвещая приход нацистов к власти в Германии.

Франкенштейн — монструозное дитя модернизации из одноименного романа М. Шелли. На экране Франкенштейн возникает в контексте романтической критики Просвещения и индустриализации, его тело становится символом страха перед технологией, которая выходит из-под контроля и создает нечто нечеловеческое. При этом С. Уинклер указывает, что в фильме

³⁶⁶ Гольинко-Вольфсон Д. Демократия и чудовище: несколько тезисов о визуальной монстрологии // Художественный журнал. 2010. №77–78. [Электронный ресурс] URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/28/article/494> (дата обращения: 24.07.2025).

«Франкенштейн» (1931), реж. Дж. Уэйл драматизируется социальная дифференциация: монстр появляется в одежде рабочего класса, резко контрастируя с публикой в изящных костюмах, что подчеркивает классовое отчуждение³⁶⁷. Кроме того, он изображен не очень умным, что также может отсылать к оппозиции интеллигенция — рабочий класс.

Не менее традиционны для экрана и монструозные женские образы³⁶⁸, в которых женщина становится властной матерью, одержимой, вампиром или ведьмой. Или же существом, не соответствующим гендерной норме. Например, гермафродит из фильма «Кровь поэта» (1932) французского авангардиста Ж. Кокто. Он появляется в одной из сцен второго эпизода, когда поэт, пройдя через зазеркалье, заглядывает в гостиничную комнату и видит гермафродита (Рисунок 23), который показывает через отверстия в мебели различные части своего тела. Образ существа разрушает привычное представление о теле как о фиксированной категории, смешивая мужское и женское в едином визуальном образе. В контексте авангардной эстетики и фрейдистских дискурсов 1920-х – 1930-х годов подобные образы выражают критику нормализующих структур и утверждают возможность объединения различий без редукции к универсальной норме, вовлекая зрителя в опыт встречи с Другим, что становится условием конституирования его субъективности. В этом примере важно учитывать биографию Ж. Кокто, который был открытым гомосексуалом и принадлежал к богемной среде, свободной от традиционных моральных норм, что способствовало включению в его фильмы образов, бросающих вызов гетеронормативным моделям. Через эстетику сюрреализма образ гермафродита в фильме предлагает не только сюрреалистическую игру с телесностью, отражающую авангардные поиски новых форм субъективности. На контрасте с традиционной негативной репрезентацией монстров он разрабатывает модель этико-эстетического опыта, в котором инаковость признается как ценность, а различие — как основание для

³⁶⁷ Winkler S. The reign of classism: social bias in Frankenstein. URL: <https://channel-31.com/2021/02/09/the-reign-of-classism-social-bias-in-frankenstein/> (дата обращения 24.07.2025).

³⁶⁸ Крид Б. Ужас и монструозно-феминное. Воображаемое отторжение (абъекция) // Фантастическое кино. Эпизод первый: сборник статей / ред. Н. Самутина. М.: НЛО, 2006. С. 183–212.

формирования новых отношений и форм бытия. В современной экранной культуре на основе этой модели будут рефлексироваться условия создания гендерных социальных норм через монструозность и критиковаться иерархии, основанные на телесной норме.

Отвергаемые или экзотизируемые ранее на экране, сегодня чудовища переживают постгуманистическую трансформацию, приобретают человеческие черты характера, защищают гуманитарные ценности и больше не предстают как исключительно опасные или отрицательные герои. Дж. Пол обращает внимание на эволюцию, которую претерпел персонаж Франкенштейна на экране в последнее десятилетие. Если в десятках фильмов последних ста лет были показаны скорее опасные, чем вызывающие симпатию аспекты монстра, то теперь Франкенштейн гуманизируется. Так, в телесериале «Страшные сказки: Город ангелов» (2014) Франкенштейн по-прежнему охотно убивает людей и считает себя выше человечества, но в то же время он делает все возможное, чтобы показать свой интеллект и эмоциональную чувствительность, смущение из-за своего уродства и страдания, когда его романтически отвергают. В фильме «Я, Франкенштейн» (2014) монстр и вовсе становится супергероем, защищающим человечество от демонов³⁶⁹.

Показательны сдвиги и на примере современной киноэкранизации истории о диснеевской принцессе-русалочке Ариэль «Русалочка» (2023) режиссера Р. Маршалла. Главную роль русалки играет афроамериканская актриса Х. Бейли, активистка, участвовавшая в кампании М. Обамы по устранению неграмотности среди женщин, известная своими песнями, призывающими не стесняться себя и своей расовой идентичности³⁷⁰. Картина является киноадаптацией знаменитого диснеевского мультфильма, в котором главная героиня изображена белокожей. Образ русалки, чужой в мире людей, с одной стороны, отсылает к часто все еще маргинальному положению темнокожих людей в американской культуре. Реакция широкой публики в сети тоже на это указывает. В интернете было опубликовано

³⁶⁹ Paul J. Frankenstein as a gothic text: horror and technophobia // Critical posthumanities / ed. by Sengupta G., Boruah R. Bilaspur: Shashwat publication, 2024. P. 24–32.

³⁷⁰ Крюкова П. Холли Белли: новая русалочка // The Blueprint. 03.07.2024. [Электронный ресурс] URL: <https://theblueprint.ru/culture/personality/rusalochka-halle-bailey> (дата обращения: 01.08.2025).

множество расистских комментариев в адрес актрисы, белые зрители оказались не готовы увидеть героиню с непривычным цветом кожи. С другой стороны, эта странная (не совсем человек, наполовину мифическое существо) темнокожая главная героиня не может не влиять на тенденции в репрезентации и на понимание места тех, кого раньше нельзя было представить в главной роли в крупном диснеевском продукте.

В «Аватаре» (2009) Дж. Кэмерона монструозность трансформируется в позитивный сценарий на примере взаимодействия различных видов. Гибридные аватары объединяют ДНК человека и инопланетной расы На'ви, создавая межвидовые существа, которые не вписываются в бинарные категории человек/не человек, а сама возможность управления телом аватара дистанционно подчеркивает технологическую медиацию идентичности. Однако конфликт между землянами и На'ви разворачивается как очевидная аллегория колониализма: корпорации и военные силы эксплуатируют ресурсы планеты Пандора, репрезентируя историческую логику колониального подавления коренных народов. Возможность этической трансформации субъекта репрезентируется на примере одного из героев, который переходит границу между собой/Другой. Тело Джейка Салли изначально маркирует пространство необходимой инклюзии — он человек с инвалидностью. Прикованный к креслу, он получает возможность стать своим через аватар. Обучаясь у инопланетного народа На'ви, он начинает воспринимать планету как экосистему, обладающую собственной агентностью. Таким образом, обретение себя через родство с Другим в образе аватара осуществляет критику колониальной политики, помещая ее в область политической экологии.

Для исследования важны представления самого режиссера о процессе создания фильма и понимании роли режиссера в кинематографе. Дж. Кэмерон понимает высокотехнологичную съемку фильма как способ контроля над пространством в процессе творчества³⁷¹. При этом контроль над виртуальной средой не отличается от работы в реальном пространстве, — специализированная

³⁷¹ Exclusive: Interview with James Cameron and the Avatar 2 editorial team [Электронный ресурс] // ProVideo Coalition. Режим доступа: <https://www.provideocoalition.com/exclusive-interview-with-james-cameron-and-the-avatar-2-editorial-team/> (дата обращения: 09.10.2025).

камера показывает среду и персонажей в виртуальной среде в целом, где камера захватывает только то, что будет использовано для съемки³⁷². Виртуальный мир заранее настраивается техниками таким образом, чтобы все в нем имитировало реальные физические законы, например особенности падения света на объекты³⁷³. Сложный высокотехнологичных процесс съемок этого фильма включал в себя работу примерно трех сотен художников над каждой сценой, что усиливает гибридные свойства образов фильма³⁷⁴. Хотя Дж. Кэмерон называет кино ложью двадцать четыре кадра в секунду, его представление о съемке как творческом «контроле» над реальностью и желание скрыть различия между виртуальным и реальным, — указывает на антропоцентричное понимание культуры. Теоретики критического постгуманизма считают антропоцентризм и видят в фильме «Аватар» воспроизведение расистских и гетеросексистских ценностей³⁷⁵, поскольку через маскулинность мужских героев, экзотизацию инопланетных персонажей и фетишизацию их тел репрезентируются консервативные гендерные роли.

И все же содержание идеи монструозности сегодня трансформируется. Так происходит и с образами зомби, которые, как пишет А. В. Павлов, постгуманизируются, а именно возвращаются к состоянию живого и разумного человека с опытом зомби — как в фильме «Тепло наших тел» (2013), где это происходит благодаря любви. Или возвращаются к обычной жизни могут найти свое место в обществе — как в сериале «Во плоти» (2013). Или получают специальные средства, позволяющие управлять своим состоянием как симптомом болезни, например, жаждой человеческой плоти, как в фильме «Новая эра Z» (2016)³⁷⁶. Н. В. Верещагина и П. Компацциарис показывают, как Годзилла и Кинг-Конг преобразуются в «экологических монстров» эпохи антропоцена и

³⁷² Hurwitz M. I See You: How James Cameron Created an Otherworldly Reality in Avatar: The Way of Water [Электронный ресурс] // Sound & Vision. — 28 июля 2023. — Режим доступа: <https://www.soundandvision.com/content/i-see-you-how-james-cameron-created-otherworldly-reality-avatar-way-water> (дата обращения: 09.10.2025).

³⁷³ Ibid.

³⁷⁴ Ibid.

³⁷⁵ Брайдотти Р. Постчеловек. С. 187.

³⁷⁶ Павлов А.В. Постзомби: постгуманизация монстра в современных фильмах о зомби // Наука телевидения. 2023. 19 (3). С. 153–173. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173>. EDN: ANLLXQ.

репрезентируют восстание природы, идею сохранения планеты и постгуманистические взгляды на экологию. Если когда-то, как пишут исследователи, Годзилла и Кинг-Конг наводили ужас, то теперь они утратили свою традиционную чудовищность и их огромные размеры кажутся пропорциональными размерам планеты, интегрированными в ее экосистему. Это делает их экологическими агентами, защищающими интересы Земли³⁷⁷.

В современной культуре после 2000-х годов связанным с монструозностью дискурсом оказывается «странность», или «квир» (от англ. *queer* — странный)³⁷⁸. В академических исследованиях под этим зонтичным понятием подразумеваются не только отличные от патриархальной гетеронормы субъекты, но также субъекты, чье описание основано на двусмысленности и текучести за пределами бинарного принципа определения, как пишет один из главных теоретиков «странного» Дж. Халберстам³⁷⁹. Его коллега П. Пресьядо обращает внимание, что именно некатегоризируемый избыток придает освободительный импульс монстрам и «странным»³⁸⁰ — тот импульс, который для критического постгуманизма воплощается в критике режимов господства, рассмотренной нами в прошлой главе в связи с технологией. В этом отношении гендерные исследования кинематографа и экранной культуры пересекаются с философией критического постгуманизма, когда описывают трансгрессивные свойства фильма. Так, А. Р. Усманова исследует творчество П. Альмодовара как пример, обнажающий связи между принципами нормативной сексуальности и политикой³⁸¹. И. Градинари обращает внимание на гендерную неоднозначность в более ранних фильмах «Жестокая игра» (1992) Н. Джордана и «Парни не плачут» (1999) К. Прайса, которая разрушает гетеронормативные зрительские ожидания от персонажей и обнаруживает их культурную обусловленность³⁸².

³⁷⁷ Верещагина Н.В., Компациарис П. Катастрофизм и восстание природы: экологическая монструозность в нарративах популярной медиакультуры // Наука телевидения. 2023. Т. 19. №3. С. 97–120. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-97-120>.

³⁷⁸ Mittman A.S., Hensel M. *Classic Readings on Monster Theory*. Vol. 1. Leeds: Arc Humanities press, 2018. P. 11.

³⁷⁹ Halberstam J. *Wild things: the disorder of desire*. Durham: Duke University press, 2020.

³⁸⁰ Пресьядо П. Я монстр, что говорит с вами. Отчет для академии психоанализа. М: No kidding press, 2021.

³⁸¹ Усманова А.Р. Разноцветная сексуальность и визуальное наслаждение в фильмах Педро Альмодовара // Би-текстуальность и кинематограф / под ред. А. Усмановой. Минск: ПроPILEI, 2003. С. 43–63.

³⁸² Градинари И. Указ. соч.

Отметим, что дискурс «странного» получил развитие еще на рубеже XX–XXI веков, до формирования современной теоретической базы. Знаковым примером можно считать культовый музыкальный фильм «Шоу ужасов Роки хоррора» (1975) Дж. Шармана, в котором телесная и поведенческая аномальность героев приобретает не пугающий, а иронический и освобождающий характер. Эстетика эксцесса, нарочитая театральность и отказ от традиционного распределения ролей по признаку «нормальности» формируют здесь визуальную и нарративную стратегию, подрывающую привычные рамки идентичности. Экцентрично одетые вампиры, искусственно созданный мужчина и главный герой-трансвестит выступают в качестве фигур, чья странность не подлежит однозначной категоризации, а потому позволяет репрезентировать инаковость как ценность. Подобное художественное решение предваряет современное понимание квир-монструозности, в которой несоответствие норме перестает быть маркером изгнания и становится источником критического и эстетического потенциала.

Репрезентируемые в упомянутых фильмах персонажи не просто отражают опыт дегуманизированных людей, исключенных из общества, — их появление на экране преодолевает исключение и совершает обратную процедуру гуманизации, процедуру вписывания в культурный контекст.

Под категорию «странных» существ в экранной культуре попадают многочисленные образы, чья принадлежность к определенным социальным или биологическим классификациям оказывается затрудненной или вовсе невозможной. Такие персонажи нарушают привычные границы идентичности, поскольку не укладываются в нормативные представления о гендере, расе, классе или виде, формируя тем самым фигуры радикальной инаковости. Их репрезентация на экране выступает как форма критики любой системы, стремящейся к упорядочиванию и фиксации субъекта. Подобные образы присутствуют в истории кино с самых ранних этапов его развития. Один из первых примеров можно найти в фильме «Путешествие на Луну» (1902) Ж. Мельеса, где спутник Земли представлен не просто как астрономический объект, но как одушевленное, аффективное существо с лицом, выражающим боль и изумление. Эта

персонификация Луны наделена чертами, которые невозможно атрибутировать в антропоцентрических координатах. Физическая странность, поведенческая инаковость и неясный статус между природным и искусственным, живым и неживым делают этот образ предтечей последующих кинематографических монстров.

Линия «странных» и трудно классифицируемых тел продолжается в классическом хорроре и фантастике XX века — фильме «Уродцы» (1932) Т. Браунинга. В фильме на первый план выходят герои с физическими особенностями, сыгранные реальными цирковыми артистами. Их инаковость в фильме оказывается инклюзивной, поскольку не демонстрируется как объект ужаса. Она показана как способствующая созданию пространства солидарности и коллективной идентичности, которая противопоставлена «нормативным» персонажам, чья жестокость и предательство становятся истинным источником чудовищности. Классическим примером кинематографической монструозности становится также «Тварь из Черной лагуны» (1954), где образ гибридного амфибийного существа, ни животного, ни человека, символизирует не только страх перед инаковостью, но и отражает научные тревоги своего времени, включая растущую обеспокоенность в связи с открытиями в области генетики и эволюционной биологии. Существо вызывает не только ужас, но и сочувствие: по сюжету он последний представитель исчезающего вида, на которого проецируются страхи, желания и агрессия «цивилизованного» человека. Все эти фигуры объединяет их невозможность точной классификации. Неопределенность становится ядром их монструозности и потенциальной критикой нормативных режимов знания и власти.

Итак, сегодня на экране монструозность переживает трансформацию в двух отношениях. Во-первых, формируется дискурс о «странности», неписываемости в норму через опыт исключенных людей. Во-вторых, происходит процесс гуманизации монстров, которые обретают постчеловеческие черты и все чаще предстают агентами гуманитарных ценностей. Их инаковость смягчается под влиянием экологических, феминистских и антирасистских идей, ставших сегодня

частью массовой культуры. На первый взгляд может показаться, что в этой связи наблюдается тенденция к инклюзии и критике расовой, классовой и гендерной дискриминации через образы гуманизируемых монстров. Однако, важно отметить, что гуманизация монстров на экране имеет двойственную природу. С одной стороны, она открывает возможность для эмпатии и переосмысления инаковости, с другой — служит инструментом для нейтрализации трансгрессивного потенциала Другого. В тот момент, когда монстр утрачивает свой угрожающий статус и очеловечивается, его инаковость нормализуется, а различие теряет подрывную силу. Часто этот процесс сопровождается включением в гетеронормативные нарративы, как, например, в фильме «Тепло наших тел» (2013), где инаковость зомби оказывается исцеленной через романтическую любовь, и монстр становится безопасным и предсказуемым героем. Подобная логика проявляется и в патриархальных сюжетах, где монструозное подчиняется традиционной гендерной роли, например, в фильме «Аватар»(2008) герой усмиряет инаковость планеты Пандора, став ее лидером. Таким образом, гуманизация монстров не всегда означает признание различия и может работать как стратегия включения инаковости в систему, где действуют прежние иерархии.

3.2. Субъектность животных в экранной культуре

В бескрайнем черном пространстве появляется полупрозрачное существо, оно сжимается круглым телом с желтыми прожилками и подрагивает тонкими лучиками-паутинками. Это не кадр из фантастического фильма об инопланетном существе, а изображение медузы (Рисунок 24) из научно-документальной картины «Медуза» (1965) французского режиссера и биолога Ж. Пенлеве. Сам он, погруженный в воду со специализированным оборудованием для подводной съемки, воплощает образ киборга (Рисунок 25), а его фильмы преодолевают границу между авангардными экспериментами сюрреалистов, с которыми он дружил, и научными лентами о природе, выполненными в традиции известного телеканала National Geographic о животном мире, где изображение всегда сопровождается монотонным, рационализирующим закадровым голосом. Исследовательница его творчества М. Макдугалл отмечает, что для Пенлеве было неважно, что снимать: медуз, движения водорослей или рост кристаллов — подводный мир зачаровывал его³⁸³. Обыденное, невидимое и привычное в природе предстает чудесным и становится источником постгуманистического взгляда благодаря гибридной чувствительности фильма, сочетающей бесстрастное наблюдение технологии и уникальное видение автора.

Фильмы Пенлеве разрушают барьер безразличия, устанавливая новую оптику восприятия живого. Одна из самых известных картин режиссера демонстрирует роды самца морского конька — явление, которое обнажает условность культурных представлений о гендерных функциях. Здесь разрушается бинарная логика «я/Другой», а экран открывает возможность знания, чувствительного к различиям. В 1953 году в резкой статье «Кастрация документального кино» в журнале *Cahiers du cinéma* Пенлеве категорично выступил против объясняющих и упрощающих конструкций в документальных фильмах. В своем заявлении он определил документальный фильм как любой, который документирует реальные явления или их честную реконструкцию с целью

³⁸³ McDougall A.M. Introduction: Hybrid Roots // *Science is fiction: The films of Jean Painlevé* / ed. by A.M. McDougall, B. Berg. MA: MIT press, 2001. P. xiv–xviii.

сознательного расширения человеческих знаний рациональными или эмоциональными средствами и критикует тенденцию к унификации и идеологизации³⁸⁴. В его собственных картинах обитатели подводного мира не нуждаются в объяснении человеком, они субъектны: перемещаются, сокращаются или как будто даже танцуют в окружающей их воде, часто невидимой на экране. Медуза как актер оказывается на экране одновременно инаковой и отчасти непонятной в своем способе существования. Однако основы для чувства родства остаются: медузы вместе с людьми делят единую среду для жизни, а в свободных движениях можно увидеть логику танца. Вода как место, где зародилась жизнь, как необходимый для выживания любых организмов элемент оказывается лучшим образом, объясняющим необходимость и актуальность логики энвайроментализма — движения в защиту окружающей среды как места нашего обитания. Уже здесь экран предвосхищает идеи постантропоцентризма, признавая родство видов и необходимость иной этики.

Феномен, на который указывает творчество Пенлеве, позднее получает концептуализацию в «животном повороте». В 1980-е годы возникает междисциплинарное поле *animal studies*, актуализировавшее вопрос о статусе нечеловеческих агентов и критике антропоцентризма. Одним из ключевых текстов для этого направления становится эссе Джона Бергера «Зачем смотреть на животных?» (1977), где утверждается, что животные исчезли из реальной жизни, но вернулись как образы в искусстве, рекламе, зоопарках, детских игрушках. Центральная проблема по Бергеру — это неравенство человека и животного: «Когда мы смотрим на животных, мы видим объекты, которые стали маргинальными»³⁸⁵. Если бы он писал сегодня, то, вероятно, расширил был этот тезис и на цифровые образы животных.

Важный ракурс в размышлении о животном и кинематографе связан не только с образом, но и с материальностью медиа. Как отмечает Н. Шукин, сама киноплёнка исторически несет следы животного, поскольку желатин в ее эмульсии

³⁸⁴ Penlevé J. Op. cit. P. 149.

³⁸⁵ Бергер Дж. Зачем смотреть на животных? М: Ад Маргинем Пресс, 2017.

производится из коллагена животного происхождения³⁸⁶. Этот факт создает буквальную связь между телом животного и технологическим медиумом, превращая экран в гибридную субстанцию. Такая перспектива позволяет переосмыслить традиционное разделение природа/технология и раскрывает экранную культуру не только как визуальный, но и как материальный режим репрезентации, в котором животное стало неотъемлемой частью технологической цепочки.

В этом контексте важной концепцией критического постгуманизма становится идея становления-животным (*becoming-animal*), о которой пишет Р. Брайдотти. Она понимает этот процесс как отказ от иерархий и эдипальных отношений, предполагающих господство человека над животным, а также как этическую ревизию табу и проекций, формирующих невротические модусы обращения с другими видами³⁸⁷. Брайдотти приводит ироничную классификацию Борхеса: животные делятся на тех, кого мы едим, тех, кого боимся, и тех, с кем смотрим телевизор³⁸⁸. Становление-животным открывает возможность солидарности и сопричастности, выходящей за пределы бинарной логики субъект/объект.

На экране животные редко репрезентируются именно как животные — скорее они воссоздают неотрефлексированные представления о природе с точки зрения культуры. В этой связи важной критической практикой снова оказывается сюрреализм. Например, А. Ловенштайн анализирует образность в фильмах Л. Бунюэля и показывает, как его стратегия взаимодействия с сюрреализмом служит критике представления о человеке как об особом и возвышенном виде. Бунюэль начинал как энтомолог, его фильмы свидетельствуют о последовательном интересе к животным: ослы и муравьи в «Андалузском псе», скорпионы и корова в «Золотом озере»; козы, комары, свиньи, пчелы, петухи и ослы в «Лас-Вегаса».

³⁸⁶ Shukin N. Op. cit. P.91–92.

³⁸⁷ Брайдотти Р. Постчеловек. С. 133.

³⁸⁸ Там же.

А. Ловенштайн анализирует фильм «Забытые» (1950) Луиса Бунюэля. В нем рассказывается история жизни бедных беспризорников в современном Мехико. Сразу после вступительных титров появляется пролог, задающий гуманистический тон. Закадровый голос рассказывает о социальных проблемах бедной молодежи и уточняет, что фильм полностью основан на реальных событиях, а все его персонажи реальны. Далее в первой сцене показан снимок пустынного городского двора и кричащих мальчишек за ветхой стеной, которая занимает передний план кадра. Постепенно камера приближается к детям, и зритель понимает, что они играют в корриду, изображая бой быков, в которую зритель вовлечен как зритель на ринге. Роль быка в этой игре играет ребенок, крупный план подчеркивает его гротескную внешность: у него отсутствуют зубы, гримаса искривляет лицо. Он сжимает кулаки и фыркает (Рисунок 26). Следующий кадр показывает пространство еще ближе, уже глазами ребенка-быка. С близкого расстояния ребенок-бык нападает на куртку другого мальчика. Ловенштайн обращает внимание на то, как Бунюэль в этой сцене смешивает сюрреалистичный стиль с реалистичной социальной проблематикой, уходя таким образом одновременно как от реакционного фашистского сравнения низшего класса с животными, так и от тактики гуманизма, облагораживающей и обобщающей угнетенных в жалких, но безликих людей с «универсальными» проблемами³⁸⁹. Кроме того, другие персонажи тоже ассоциируются с животными, вступающими в конфронтацию и противоречивые отношения с людьми. Например, когда банда беспризорников переходит от имитации боя быков к попытке ограбления одного из взрослых героев, завязывается стычка, в ходе которой мальчишки нападают на мужчину, а тот в ответ бьет их тростью с набалдашником из гвоздей, обзывая их «собаками» и «цыплятами». Таким образом, средствами сюрреализма критика режимов господства, которые приводят к социальному неравенству, выражается на экране в создании новых структур родства с другими, требования заботы о них.

Исследовательница Дж. Л. Петерсон обращает внимание на современные стратегии репрезентаций в популярных онлайн проектах, например,

³⁸⁹ Ibid.

короткометражные видео сериала о брачном поведении животных «Зеленое порно»³⁹⁰. Этот проект запустила в 2008 году И. Росселлини, она выступила продюсером, режиссером, сценаристом и главным перформером. Проект стал вирусным. Субъектность живых существ утверждается на экране актом зооморфизма, что, вероятно и сделало проект очень популярным. В каждом коротком видео актриса надевает искусственные костюмы животных, пантомимой демонстрирует его сексуальное поведение и рассказывает о его особенностях, начиная фразой: «Если бы я была...» Так, видео об улитках рассказывает, что они являются гермафродитами и их половые органы, одновременно мужские и женские, выглядят как выросты и отверстия и находятся рядом с их головой, поэтому в процессе спаривания улитки соприкасаются головами. Зритель узнает, что креветки меняют свой пол с возрастом, а самка богомола съедает самца после спаривания. Многие из представленных сексуальных игр животных оказываются трансгендерными, а И. Росселлини часто играет в них именно мужскую роль (Рисунок 27). Как отмечает Дж. Л. Петерсон, «Зеленое порно» изображает саму природу как область «странного» и превращает естественную историю в странную науку³⁹¹. Таким образом, одеваясь как животное, Росселлини не пытается объяснить его из представлений человека об устройстве мира — и поэтому доносит информацию о фактических различиях, подрывающих антропоцентризм научного подхода, ту искусственность, которая питает человеческое понимание животных.

С точки зрения значения историко-культурного контекста для конструирования «постгуманистического субъекта» в экранной культуре показательно, что сама И. Росселлини подчеркивает влияние ранней истории кинематографа на свои работы. В частности, она говорит о творчестве Ж. Мельеса, и таких образах, которые выходят за рамки антропоцентризма, например ее

³⁹⁰ Peterson J. Green porno and sex life of animals in the digital age // The routledge companion to cinema and gender. London: Routledge, 2017. P. 427–436.

³⁹¹ Там же.

вдохновляет Луна из фильма «Путешествие на Луну», которая даже появляется в некоторых эпизодах проекта³⁹².

Другого рода стратегию субъективации животных предлагает Ежи Сколимовски в фильме «Иа» (2022). Главный герой — осел, через чье восприятие показан мир людей. Каждый из людей выражает разное восприятие животного, от партнера и любимого друга до рабочей силы на лошадиной ферме и куска мяса на скотобойне. Критика антропоцентризма проявляется не только в палитре объективирующих проекций человека, показанного глазами животного, субъективной камерой в ракурсе ниже уровня человеческого взгляда. В некоторых сценах эта точка съемки дополнена линзой с размытием (Рисунок 28) или красным цветом (Рисунок 29). Все приемы создают эффект частичной недоступности смысла видимого и напоминают о телесной обусловленности восприятия.

Рассмотрим подробнее прием с цветом. Первые красные оттенки появляются во флешбэках и сценах снов ослика, но также в фильме есть две сцены, полностью залитые красным цветом. В первой из них субъективная камера поднимается над рекой к ветряной мельнице и повторяет вращательное движение ее лопастей (Рисунок 29). Сочетание этих приемов задает ассоциацию между образом сознания животного и свободным механическим движением (мельницы и камеры).

Вторая красная сцена в фильме «Иа» снова фиксирует пределы знания. Сцена начинается после избиения ослика. В том месте, где лежало избитое животное, поднимается роботизированный механизм на четырех лапках и бежит по красному тоннелю из искажающих зеркальных стен и смотрится в свое отражение (Рисунок 30). Робот в кадре становится местом пересечения точки зрения зрителя и образа восприятия ослика, который пытается познать мир и быть свободным, на протяжении всей истории он уходит от всех, кто ограничивает его свободу. Образные параллели в фильме приводят к вопросу о телесной обусловленности

³⁹² Frisky Business: Isabella Rossellini Discusses «Green Porno» [Электронный ресурс] // MUBI Notebook. — Режим доступа: <https://mubi.com/en/notebook/posts/frisky-business-isabella-rossellini-discusses-green-porno> (дата обращения: 09.10.2025).

познания. Способы восприятия людей и нечеловеческих форм жизни детерминированы телом, что ограничивает доступ к определенным формам знания, но не отменяет права на субъектность. Экранная выразительность становится в фильме посредником, требующим от зрителя идентификации и сочувствия животному на экране.

Сам режиссер подчеркивает ключевую роль крупного плана в фильме. По его словам, именно глаза осла стали оружием, связывающим зрителя с животным: их непропорционально крупный размер позволяет заполнить экран и превратить взгляд в самостоятельное выразительное средство³⁹³. Такой крупный план передает особенности восприятия нечеловеческого существа — его внимательность, настороженность, чувствительность к мельчайшим движениям и звукам. Работа оператора с камерой, вынужденного имитировать характер и темп движений синхронно с животным, усиливает телесный эффект. Сколимовский отмечает, что осел часто сам определял ритм съемок: животное могло внезапно остановиться, заметив незнакомый предмет, и тогда сцену приходилось перестраивать³⁹⁴. Вся съемочная группа относилась к нему с вниманием и терпением — «мы все были с ним, поддерживали его», — вспоминает режиссер, добавляя, что «морковь сыграла важную роль во всем процессе»³⁹⁵. Этот живой контакт между животным, оператором и камерой формирует особую кинематографическую эмпатию. «Опыт осла, — говорит Сколимовский, — порой напоминает наш собственный опыт в наши дни: бессилие перед миром и ощущение, что все идет одно за другим»³⁹⁶. На вопрос, отождествляет ли он себя с героем, режиссер отвечает: «Довольно много, и у меня было ощущение, что я даю голос безмолвному существу. Я пытался выразить его чувства, его мнение»³⁹⁷.

Исследование животной телесности на сюжетном уровне, проведенное Н. Н. Козловой в современных экранных образах, показывает, что проблемы

³⁹³ Interview: Jerzy Skolimowski on EO [Электронный ресурс] // Filmmaker Magazine. — 30.11.2022. — URL: <https://filmmakermagazine.com/117467-interview-jerzy-skolimowski-eo/> (дата обращения: 09.10.2025).

³⁹⁴ Ibid.

³⁹⁵ Ibid.

³⁹⁶ Ibid.

³⁹⁷ Ibid.

равенства всего живого и антропоидентичности приводят к реабилитации любых проявлений зооморфности через тело героя. Такие герои находятся в постоянном диалоге со своим телом и балансируют между требованиями цивилизации и естественными реакциями, такими как голод, ощущение холода или сексуальное желание, например, в фильмах «Мальчик, который ел птичий корм» (2012) Э. Лигизоса, «Лобстер» (2015) Й. Лантимоса и «Мутон» (2013) Ж. Деру и М. Пистоне³⁹⁸. Исследовательница отмечает, что эти образы сохраняют связь между человеческим и нечеловеческим: персонажи не превращаются в животных, но в их облике и манере поведения проступают животные черты, напоминая о равноправии биологического и социального телесных измерений³⁹⁹.

Рассмотренные в параграфе примеры показывают, что отношения животных и экранной культуры способствуют пересмотру иерархий антропоцентризма и могут конструировать субъектность животных. Документальное кино Ж. Пенлеве определяется в оппозиции к идее унификации опыта и воздействуют на интерес к познанию и открытиям как таковым, без опоры на авторитет объясняющего научного знания. Подводный мир предстает как чудесная и автономная среда, где привычное обнаруживает условность, а новое или странное предстает не пугающим, но интересным. Развитие эстетики сюрреализма в сюжетах с участием людей обнажает принципы антропоцентризма, показывая, что дегуманизация бедных слоев населения, традиционно ассоциированных с животным существованием, соотносится с обезличиванием самих животных, зачастую лишенных в глазах людей права на жизнь и свободу.

Парадоксальным образом разрушению бинарной оппозиции «человек/животное» способствует обращение к телесным различиям. Это проявляется на примере художественных зооморфизмов и в документальных фильмах о промышленной эксплуатации животных, побуждающих зрителя к этическому пересмотру — отказу от насилия, использования кожи, тестируемой косметики и животной пищи. Конструируя аффективный опыт, побуждающий

³⁹⁸ Козлова Н.Н. Динамика телесности в сюжете кинематографического произведения: дис. ... канд. искусствоведения. М.: ВГИК. 2021. С. 53.

³⁹⁹ Там же.

зрителя к эмпатии и этическому пересмотру позиции человека как центра мира, животные на экране становятся частью практики критического постантропоцентризма. В пространстве взаимодействия между экранным образом и зрителем формируется «постгуманистический субъект» — открытый множественным связям и признанию нечеловеческого как равноправного.

3.3. Субъектность растительности в экранной культуре

Растение в изолированном горшке на подоконнике и привитый в саду экзотический цветок неспособны развиваться в непривычном климате самостоятельно так, как могли бы в дикой природе. С точки зрения критического постгуманизма культивирование растений является колониальной практикой, поскольку их выживание напрямую зависит от человеческой заботы. Тем не менее сами растения вне связи с человеком — это самостоятельные формы жизни. Несмотря на неподвижность, растения и деревья обладают агентностью. Более того, они не просто приспосабливаются к среде, как принято считать в обыденной жизни. Как доказала биолог Линн Маргулис, они активно формируют ее, создавая кислородно-углекислотный баланс вокруг себя⁴⁰⁰. Как растения в экранной культуре могут выступать в качестве субъектов?

Сравнительно недавно, в начале 2020-х годов, в контексте поиска новых эпистемологических стратегий и художественных практик, направленных на переосмысление роли нечеловеческих форм жизни в культуре, начала формироваться область исследований, которую принято обозначать термином растительный поворот (*vegetal turn*). Ее актуальность отражает потребность осмыслить отказ от антропоцентрических моделей мышления, характерных для модернистского и индустриального мировоззрения. Выборка материалов в них представлена опытом экранной культуры, где растения перестают быть декоративным фоном или пассивной частью ландшафта и становятся агентами, способными участвовать в формировании нарратива или в процессе создания фильма. Спектр исследований можно обозначить следующим образом: анализ материальных связей между растениями и кинематографом, прослеживаемый в цепочке целлюлоза — коллодий — целлулоид⁴⁰¹; предложение о «мышлении о кино *вместе с* растениями»⁴⁰²; феминистский анализ репрезентаций растений в фильмах в их связи с патриархальной эссенциалистской установкой «женщина-

⁴⁰⁰ Margulis L. The symbiotic planet: a new look at evolution. London: Phoenix, 1998. 183 p.

⁴⁰¹ Cooper S. Op. cit.

⁴⁰² Castro T. The mediated plant // E-flux journal. 2019. №102. September. URL: <https://www.e-flux.com/journal/102/283819/the-mediated-plant/> (дата обращения: 01.08.2025).

природа»⁴⁰³,⁴⁰⁴; перспективы феноменологии в контексте формирования «постгуманистического субъекта» в искусстве⁴⁰⁵.

Проблематика исследования растений в кино наследует философскому вопросу о связи сознания с материей и движением. Уже Аристотель предлагает идею о неразделимости души и живого тела, он аргументирует наличие души в материи внутренним источником движения⁴⁰⁶. Поэтому в его философии душа, как организующее начало живой материи, присуща не только человеку, но также растениям и животным. Однако кажущаяся неподвижность растений предстает аргументом против их ценности как низших и вегетативных форм душ, в отличие от человека, который обладает разумной душой. М. Мардер в этой связи делает ценный комментарий о том, что для Аристотеля именно растительный мир, а конкретнее — «дерево», становится первичным источником понятия чистой «материальности» (*hylē*). Это докогноцептуальное важнейшее понятие философии указывает не на физическую материальную напряженность, а на материальную причину вещи⁴⁰⁷. Растительная форма жизни становится источником понимания базового принципа материальной организации.

С точки зрения критического постгуманизма растения являются жизненно важными участниками в процессе развития альтернативных способов мыслить, поэтому наиболее перспективным среди упомянутых выше подходов предстает идея «мышления вместе с...».

Исследовательница Т. Кастро развивает концепт «медиированного растения», предлагая рассматривать историю изучения растительной жизни как процесс, опосредованный технологиями, начиная с экспериментов Чарльза Дарвина, вдохновленных фоторужьем Ж. Э. Маррея — изобретением, предвосхитившим

⁴⁰³ Uhlin G. Feminism and vegetal freedom in Agnès Varda's *Le Bonheur* (1965) and *Vagabond* (1985) // *Philosophies*. 2022. Vol. 7. №6. Article 130. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060130>.

⁴⁰⁴ Staab L. Hélène Cixous, Laida Lertxundi, and the fruits of the feminine // *Philosophies*. 2022. Vol. 7. №6. Article 145. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060145>.

⁴⁰⁵ Karpouzou P., Zampaki N. *Symbiotic posthumanist ecologies in Western literature, philosophy and art*. Bern: Peter Lang, 2023.

⁴⁰⁶ Аристотель. О душе // *Сочинения*: в 4 т. Т. 1. М.: Мысль, 1976. С. 241–416.

⁴⁰⁷ Мардер М. *Растения философов: интеллектуальный гербарий* / пер. В. Кулагиной-Ярцевой, Н. Кротовской // *Философская антропология*. 2021. Т. 7. №2. С. 48–84. DOI: 10.21146/2414-3715-2021-7-2-48-84.

кинокамеру⁴⁰⁸. В этом контексте она обращается к целому пласту жанров, на первый взгляд далеких от постчеловеческой проблематики. Примерами служат уже упомянутые научные фильмы Ж. Пенлеве и ранние натуралистические ленты британского режиссера-документалиста Ф. П. Смита. В одном из его фильмов, снятом совместно с М. Филд в 1930 году, центральным объектом становится повилика — паразитический сорняк без корней и листьев, который оплетает растение-хозяина и внедряет в его ткани органы для поглощения питательных веществ. Картина «Душителъ» (1930) репрезентирует это растение как злодея, «растительного вампира», опустошающего растения, которые вызывают симпатию у зрителя⁴⁰⁹. Кастро подчеркивает, что этой и другим лентам из серии «Секреты природы» свойственен «некритический антропоморфизм»: морские птицы, насекомые, водоросли, слизевики и растения «оживляются» страстями и целями, приписанными им с человеческой точки зрения. Исследовательница указывает, что подобная стратегия подчеркивает антропоцентризм и делает необходимым критическое переосмысление визуальных практик репрезентации живого⁴¹⁰. И уточняет, что повилика, представленная как злодей в фильме, компенсирует свой паразитизм, функционируя как коммуникационная сеть: недавние исследования показали, что растения-хозяева, связанные сорняком, используют его в качестве химического моста для передачи сигналов и обмена информацией⁴¹¹. Такой пример иллюстрирует, как современное научное знание способно вставать на сторону постантропоцентризма, разрушать упрощенные образы и переоткрывать агентность нечеловеческого.

Исследовательница П. Виейра обращает внимание⁴¹² на наиболее известный пример такого рода антропоморфизма (Рисунок 31) в фильме «Цветы и деревья» (1932), который входит в серию «Глупая симфония» студии «Уолт

⁴⁰⁸ Castro T. The mediated plant // E-flux journal. 2019. September. P. 102. URL: <https://www.e-flux.com/journal/102/283819/the-mediated-plant/> (дата обращения: 25.03.2024).

⁴⁰⁹ Ibid.

⁴¹⁰ Castro T. An entanglement of weeds and film // World records journal. 2023. Vol. 7. Article 9. URL: <https://worldrecordsjournal.org/an-entanglement-of-weeds-and-film/#source{5}> (дата обращения: 01.08.2025).

⁴¹¹ Castro T. An entanglement of weeds and film // World records journal. 2023. Vol. 7. Article 9. URL: <https://worldrecordsjournal.org/an-entanglement-of-weeds-and-film/#source{5}> (дата обращения: 01.08.2025).

⁴¹² Vieira P.I.L. Animist Phytofilm: Plants in Amazonian Indigenous // Philosophies. 2022. Vol. 7. №6. Article 138. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060138>.

Дисней». Мультфильм опирается на литературный жанр басни, в котором животные наделены человеческими чертами, и использует технику анимации для оживления растений, которые ведут себя подобно людям. В центре сюжета любовный треугольник, где два агрессивных активных «мужских» дерева, демонстрируя ярость, ревность и страсть, соперничают за внимание пассивного «женского» дерева. Персонафицированные деревья ходят, танцуют, играют на музыкальных инструментах. Виейра подчеркивает, что такие фильмы трансформируют темпоральность растений, адаптируя ее к зрительскому восприятию, где движение растений подчинено логике человеческого тела, а их инаковость сглаживается через знакомые эмоциональные паттерны⁴¹³.

Альтернативный пример уже критического антропоморфизма предлагает Г. Улин, исследуя французские женские фильмы 1960-х годов. Анализируя связь между нарративами фильмов и способом репрезентации растений, исследователь приходит к выводу о пересмотре эссенциалистского представления о связи между женщиной и природой (Рисунок 32) в фильмах, снятых женщинами. В картине «Растительный аватар мадемуазель Флора» (1965) Ж. Барбийон героиня переживает отчуждение в браке. Муж видит в ней лишь домохозяйку. Она все чаще ухаживает за растениями, моет листья фикуса, режет салаты к обедам и прогуливается среди деревьев. Однажды во время конфликта с мужем в аллее на берегу она буквально пускает корни в землю. В момент, когда он поднимает на нее руку, героиня превращается в дерево. Как уточняет Улин, этот жест выражает радикальное безразличие к социальным нормам и узко заданным гендерным ролям⁴¹⁴. Растительное существование здесь понимается не как отказ от жизни, а как модель постметафизической свободы, основанной на имманентности, а не на трансцендентности⁴¹⁵.

Более сложную, хотя и пронизанную тревогами рефлексией о взаимодействии человека и растений предлагает современное кино. Мы рассмотрим научно-

⁴¹³ Uhlin G. Feminism and vegetal freedom in Agnès Varda's *Le Bonheur* (1965) and *Vagabond* (1985) // *Philosophies*. 2022. Vol. 7. №6. Article 130. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060130>.

⁴¹⁴ Ibid.

⁴¹⁵ Ibid.

фантастический фильм Дж. Хауснер «Малыш Джо» (2019). В центре истории находится генно-модифицированный цветок, создающий иллюзию счастья у людей. Талантливая ученая, главная героиня, выводит в лаборатории цветок, который при правильном уходе выделяет пыльцу, делающую людей счастливыми. При этом сам цветок бесплоден и может быть выращен только *in vitro* для защиты патента и коммерческого успеха лаборатории. Таким образом, растение зависит от ухода человека и отвечает через пыльцу взаимностью тем, кто за ним ухаживает. Однако постепенно выясняется, что оно манипулирует восприятием: зараженные пыльцой становятся одержимы заботой о нем и скрывают свою зависимость. Главная героиня Элис, нарушая корпоративные правила, дарит цветок своему непослушному сыну-подростку Джо. Так возникает тема странного родства, где забота превращается в инструмент контроля. К цветку относятся как к ребенку, но проводят над ним генетические манипуляции. Счастье в фильме оказывается связано с экономической эксплуатацией растений. Несмотря на видимую антиутопичность, фильм скорее противоречит идее критического постантропоцентризма, хотя и артикулирует тревогу по поводу коммерциализации эмоций и нарушения экологического баланса. Растение показано не как нейтральный агент природы, а как катализатор кризиса отношений между человеком, технологией и окружающей средой.

Проведенный анализ показал, что исследования «растительного поворота» и рассмотренные нами примеры экранных образов выявляют устойчивую тенденцию к пересмотру статуса растительности как пассивного элемента ландшафта.

В целом образы растений в экранной культуре колеблются между некритическим антропоморфизмом, где инаковость нивелируется через очеловечивание, и критическим антропоморфизмом, раскрывающим растение как субъект. В современной экранной культуре мы находим более сложные и противоречивые рефлексии агентности растений, которые оказываются связаны с практиками контроля популяции растений и глобальными мировыми экономическими и экологическими процессами. Сегодня растительность все чаще проявляется как агент, участвующий в создании нарратива и производстве

визуального опыта. Таким образом, экран становится пространством, где растительность обретает субъектность не только на уровне образа.

Признание родства с растениями оказывается возможным при условии сохранения их инаковости и признания их как автономной формы жизни, способной участвовать в формировании новых экологических и культурных связей.

3.4. Субъектность окружающей среды в экранной культуре

Тема окружающей среды объединяет и расширяет вопросы, затрагиваемые в «растительном» и «животном» поворотах в сторону экологической рефлексии о связи человека сложной сетью отношений со всем миром.

В академических исследованиях кино экологическая мысль формировалась на пересечении гуманитарных и естественно-научных подходов, особенно активно развиваясь с конца XX – начала XXI века в ответ на глобальные экологические кризисы и первую критику антропоцентризма. Одним из первых направлений, оказавших влияние на становление эко-критики в киноисследованиях, стал подход У. Хейзе. В книге «Чувство места и чувство планеты»⁴¹⁶ 2008 года она вводит понятие «глобального экологического воображения» и подчеркивает необходимость переосмысления восприятия окружающей среды. Исследовательница объясняет эту необходимость вопросом космополитической ответственности и отмечает, потребность в «нарративах риска» вместо апокалиптических нарративов. Нарративы риска показывают экологические кризисы как уже случившееся событие, которым можно и нужно управлять и смягчать его⁴¹⁷. В то время как риторика апокалипсиса в документальных фильмах о загрязнении и ироничных визуальных объектах массовой культуры нормализует катастрофичность⁴¹⁸.

Дальнейшее развитие эко критики связано с коллективным сборником 2010 года «Кадрируя мир: исследования в области эко критики и кино», в котором формулируется концепт экокинематографа (ecocinema)⁴¹⁹. В отличие от Хейзе, акцентирующей внимание на глобальных нарративах, авторы сборника сосредотачиваются на том, как фильмы и видеопроекты могут не только отражать, но и трансформировать экологическую повестку, становясь инструментами активизма и борьбы за экологическую справедливость. Так, Дж. Макиорлатти

⁴¹⁶ Heise U.K. Op. cit.

⁴¹⁷ Ibid. P. 136–143.

⁴¹⁸ Ibid.

⁴¹⁹ Willoquet-Maricondi P. Framing the world: explorations in ecocriticism and film. University of Virginia press, 2010. 280 p. URL: <https://archive.org/details/framingworldexpl0000unse> (дата обращения: 28.08.2025).

показывает, как коренные народы все активнее используют кино в качестве средства культурного восстановления, политической мобилизации и экологического сопротивления. Она подчеркивает, что медиапрактики представляют собой «кинетическое продолжение устной традиции», позволяя автохтонным сообществам самостоятельно артикулировать свои ценности, историю и отношения с землей⁴²⁰. Так, экран становится пространством политической и духовной солидарности в документальном фильме «Канесатаке: 270 лет сопротивления» 1993 года. Режиссер фильма и активистка А. Обомсавин показывает кризис столкновений индийских племен с властями Канады: вооруженное сопротивление индейцев-мохоков, вставших на защиту старого мохокского кладбища, землю которого пыталось экспроприировать население квебекского поселка Ока, чтобы построить там поле для гольфа⁴²¹. Аналогичную функцию выполняет «Кайапо. Видео проект», в процессе его создания народ кайапо из Бразилии документирует свою повседневную жизнь, ритуалы и экологические практики, противодействуя разрушению лесов Амазонии и подмене местного знания внешним технократическим дискурсом⁴²². Эти примеры иллюстрируют, как экранная культура участвует в становлении субъективности через критику колониальной логики, а также способствуют появлению исследовательского вектора, где кино осмысливается как медиум, конструирующий субъекта через экранные образы природы.

В новом витке дискуссии артикулируется уже вопрос о субъекте. Его предложил А. Ивахив в монографии «Экологии в движущихся изображениях». В отличие от предшествующих подходов, Ивахив развивает процессуально-реляционную философию и идеи новых материализмов, чтобы акцентировать внимание на кино как на материально-перцептивной экосистеме, порождающей «миры, жизни и субъектов»⁴²³. В качестве примеров он анализирует как авторское кино, так и экспериментальные и сетевые формы, подчеркивая агентность

⁴²⁰ Machiorlatti J.A. *Ecocinema, ecojustice, and indigenous worldviews: native and first nations media as cultural recovery // Framing the world: explorations in ecocriticism and film*. London: University of Virginia press, 2010. P. 62–80.

⁴²¹ Ibid.

⁴²² Ibid.

⁴²³ Ivakhiv A. *Ecologies of the moving image: cinema, affect, nature*. Waterloo: Wilfrid Laurier University press, 2013.

визуального потока. Так, фильм «Сталкер» (1979) А. Тарковского у Ивахова предстает не просто философской притчей, но как пример реляционной оптики. Зона в фильме оказывается агентной средой, нарушающей порядок антропоцентризма и вовлекающей персонажей в сеть нечеловеческих сил⁴²⁴. Медленный ритм, длительные планы и звуковая атмосфера, по мнению исследователя, формируют «экологию восприятия», где зритель перестает быть дистанцированным наблюдателем и становится участником процесса, что иллюстрирует потенциал кино к созданию реляционных миров, в которых человек лишь один из агентов сложной экологической системы⁴²⁵.

Рассмотренные подходы сближаются с установками критического постгуманизма, который отвергает бинарные оппозиции природа/культура и утверждает субъекта как политико-этическую категорию на реальных примерах. Общим в них также становится внимание к материальной со-включенности человека, природы и технологий, а также призыв к ответственности, выходящей за пределы антропоцентризма. Итак, субъектность окружающей среды проявляется в сюжетах, связанных с образами природных катастроф, в выборе более экологичных принципов кинопроизводства, а также в новых образах родства с миром, где границы между природным и культурным становятся более подвижными.

В первую очередь отметим популярные сюжеты с колониальными проекциями человека на природу как дикую и варварскую силу. Таковы различные фантастические триллеры о захвате, например, фильм «Перезагрузка» (2021) Л. Чжэньчжао, повествующий об апокалипсисе, в котором растительный мир разрушает небоскребы и дома (Рисунок 33), пронизывая их множеством лиан и утаскивая под землю, захватывая таким образом целые города. Природа в таких фильмах предстает угрожающей и требующей человеческого контроля. В действительности же экологическая обстановка в мире, голоценовое вымирание и

⁴²⁴ Ibid. P. 13–16

⁴²⁵ Ibid.

глобальное потепление указывают на обратное — на колониальный захват и угрозу для баланса биоценозов природы со стороны человека.

В современной экранной культуре значительное распространение получают апокалиптические сценарии, в которых природа репрезентируется не только как фон или объект человеческой деятельности, но как самостоятельный агент. М. Моллой выделяет целый жанр «критического постгуманистического кино-катастрофы», который создает четкое представление о негативных последствиях для человечества, если оно не начнет мыслить поантропоцентрично.⁴²⁶ В этой логике показательна комедийная драма «Белый шум» (2022) Н. Баумбаха по одноименному роману Д. Делилло 1985 года, где нечеловеческим агентом выступает природная катастрофа.

По сюжету рядом с небольшим американским городом происходит крушение поезда с токсичными химикатами, в результате чего в небе возникает масштабное облако ядовитых веществ, оказывающее радикальное воздействие на жизненный уклад. Визуальные приемы фильма усиливают эффект присутствия катастрофы: ярко окрашенное облако токсичного пара предстает как персонаж (Рисунок 34), а использование обратной точки съемки моделирует перспективу нечеловеческого агента, который, подобно наблюдателю, сверху смотрит на главного героя (Рисунок 34). Приемы, схожие с теми, которые мы рассматривали на примере фильма «Иа» (2022) Ежи Сколимовски, делают неустойчивым антропоцентричный взгляд зрителя и создают условия для эпистемологической неуверенности, где границы между субъектом и объектом размываются. Сквозные темы фильма указывают на необратимость последствий антропогенной катастрофы и на трансформацию человеческого опыта в ситуации экологического кризиса.

Катастрофа в фильме не ограничивается функцией внешнего события и становится триггером обнажения фундаментальной тревоги, структурирующей современного субъекта. Главный герой Джек Гладни, профессор и основатель кафедры гитлероведения, демонстрирует иллюзию стабильности, опираясь на свой академический статус и ритуалы повседневности. Его речь насыщена отсылками к

⁴²⁶ Molloy M., Duncan P., Henry C. Op. cit. P. 65, 100.

смерти, однако они остаются интеллектуальной игрой, лишенной подлинной аффективной нагрузки. Экологическая катастрофа разрушает эту защитную дистанцию. Узнав о заражении смертельными токсинами, Джек уже переживает страх смерти как личную проблему и обращается к стратегиям контроля, типичным для гипермодерной культуры ⁴²⁷ : фармакологическая зависимость и насильственные действия выступают суррогатами господства над конечностью жизни. Следовательно трансформация героя не приводит к экзистенциальному просветлению. Джек остается в пределах логики гиперреальности, в которой смерть редуцируется до управляемого эффекта, культура и сам субъект превращают смерть в техническую проблему, которую можно решить таблеткой, покупкой или актом контроля. Таким образом, «Белый шум» оказывается не только примером того, что М. Моллой обозначает как «постгуманистическое кино-катастрофу», но и демонстрацией кризиса антропоцентризма, лишенного онтологической опоры в условиях тотального медиа-шума.

Другой способ утверждения энвайроментальной логики предлагает экспериментальный фильм «Каменный остров» (2022) М. Дженкина, основателя эконофской⁴²⁸ кинокомпании Vosena. Дженкин позиционирует себя как активиста, выступающего за сохранение корнуолльской природы и языка⁴²⁹. Опираясь на личный манифест правил съемки кинофильма, он принципиально работает с аналоговой технологией, снимает на 16-мм пленку и использует экологичные способы проявки, что соответствует идее сокращения углеродного следа и минимализма в производстве⁴³⁰. Таким образом, материальность кино становится частью его этического высказывания. Экспериментальный киноязык фильма

⁴²⁷ Обращение к понятию гипермодерной культуры связано с интерпретациями романа как текста, фиксирующего переход от постмодерна к гипермодерну. В отличие от постмодерна с его игрой знаков и иронией, гипермодерность, по Ж. Липовецки (*Les Temps hypermodernes*, 2004), характеризуется усилением тревожности и индивидуалистическими стратегиями контроля в условиях ускоренной медиасреды. Исследователи романа (см. Duvall J., *The Cambridge Companion to Don DeLillo*, 2008) подчеркивают, что «Белый шум» демонстрирует именно эту логику, где смерть редуцируется до технической задачи, а экологическая катастрофа становится медиасобытием, воспроизводящим принципы гипермодерной культуры.

⁴²⁸ Эконофия — философия экологической гармонии.

⁴²⁹ Bogutskaya A. Mark Jenkin: The analog filmmaker takes us through his most-treasured tools // WePresent by WeTransfer. 2023. URL: <https://wepresent.wetransfer.com/stories/mark-jenkin-analog-film-essentials> (дата обращения: 01.08.2025).

⁴³⁰ Jenkin M. Silent Landscape Dancing Grain 13 Manifesto [Электронный ресурс]. 25 Dec. 2012. URL: <https://markjenkin.co.uk/silent-landscape-dancing-grain-13-manifesto> (дата обращения: 09.10.2025).

«Каменный остров» также следует за идеологической позицией режиссера, создавая более подвижные смысловые структуры и транслируя экоориентированные идеи уже через образы природы.

Действие разворачивается на заброшенном побережье Корнуолла: женщина-волонтер ежедневно наблюдает за редким цветком, закрепившимся в суровых условиях на каменистой поверхности среди мхов. Каждый ее день подчинен одинаковым действиям-ритуалам. Она проверяет температуру земли у цветка, возвращается в дом для записи наблюдений, гуляет по острову, проверяет уровень бензина в генераторе, пьет чай, ужинает и читает перед сном экологический манифест «The Survival Plan: Steps You Need to Know If the World Collapses» Э. Голдсмита и Р. Аллена 1972 года, приуроченного к первому в мире саммиту по окружающей среде и впервые предложившего идею децентрализованных сообществ и экологической устойчивости⁴³¹.

Очевидный экоориентированный посыл раскрывается в образе лишайника, который постепенно покрывает цветок, а затем и тело женщины. В одной из ключевых сцен героиня поднимает на себе одежду и видит лишайник на шраме на своем животе (Рисунок 35), что устанавливает формальное и смысловое тождество между ее телом и телом растения. Речь идет о некоем едином теле или общем материальном основании, которое подвергается захвату паразитирующего организма.

Лишайник становится центральным образом, обнажающим трагичный принцип симбиотической жизни. Растительный способ существования лишайника роднит его с растением, но, строго говоря, растением он не является. Он представляет собой симбиотический организм из гриба и водоросли. Виды, участвующие в этом симбиозе, паразитируют друг на друге и в тех условиях, где существуют вместе как лишайник — не могут существовать по-отдельности. По этой причине едва повышенная «прожорливость» одного из них парадоксальным образом приведет к смерти обоих. В предисловии к работе «Физиология и клеточная биология лишайника» 1985 года Д. Браун обозначает, что лишайники,

⁴³¹ Goldsmith A. The survival plan: steps you need to know if the world collapses // Ecologist. 1972. №1.

плохо поддающиеся исследованиям и разведению *in vitro*, чутко реагируют на изменения окружающей среды, исчезая из нее, и поэтому служат точным индикатором негативных изменений окружающей среды⁴³².

Указанные качества лишайника, уязвимость и взаимное паразитирование утверждаются в фильме не как специфические, но как универсальные жизненные принципы на Земле. Локальное (медленно растущий лишайник) указывает на глобальное (мировые климатические изменения). В то же время, хотя симбиоз репрезентируется хоррор-приемами, героиня не борется с паразитом на своем теле, то есть лишайник оказывается образом устойчивого, приспособляющегося вида перед лицом негативных необратимых экологических изменений. Симбиотический принцип жизни воссоздается средствами кинематографа на формальном уровне через идентичность размеров соседних кадров. Образ лишайника можно рассматривать как визуализацию новых структур родства, в которой различие не устраняется, а становится условием совместного бытия.

Помимо этого, Дженкинс развивает принцип сравнения при помощи цвета и монтажа. Цветовые аналогии в фильме создают следующие связи. Главная героиня почти всегда присутствует в фильме в красной куртке, еще один неизменно красный объект — это генератор и красные канистры с бензином (Рисунок 36). В современной философии нефть, из которой производится бензин, иногда называют кровью земли⁴³³.

Один из развернутых подсюжетов фильма — смерть лодочника, который привозит бензин. Он тонет, и женщина видит, как она сама достает утопленника. Срезанный цветок и утопленный друг сравниваются друг с другом (Рисунок 37), в фильме это равнозначные потери. Л. Маргулис писала о том, что наше знание — это знание Земли о себе, то есть мы как форма жизни являемся продолжением холицистского сознания.⁴³⁴ Парадокс климатической проблемы и антропогенного вымирания, который иллюстрирует история в фильме, заключается в том, что в

⁴³² MacFarlane J.D., Kershaw K.A., Brown D.H. Lichen physiology and cell biology. New York, London: Plenum press, 1985. P.5.

⁴³³ Тимофеева О. Черная материя. Опыты нечеловеческого гостеприимства. М, V-A-C, 2018. С. 1–9.

⁴³⁴ Margulis L. Op. cit.

действительности Земля, как планета и природа в целом, действительно не срывала цветок — но она сделала это руками человека. Родство человека и Земли в этом контексте предстает как взаимозависимое и неразрывное и транслируют факт возможности продления одной формы жизни благодаря сохранению жизни другой.

Переходя к заключению в этом параграфе, отметим, что в рассмотренных примерах понимание человеком окружающей среды различается от алармистского страха перед дикой природой до признания ее агентности и этики взаимозависимости. В фильме «Белый шум» Н. Баумбаха природная катастрофа репрезентируется как событие, которое разрушает привычные структуры повседневности и создает условия для кризиса антропоцентризма. В экспериментальной картине «Каменный остров» М. Джекина рефлексирована воплощенная связь между природой и человеком. Монтаж и цветовые аналогии создают сеть связей, где человек, растение, земля и техника оказываются частями одного целого. Опираясь на принципы авангардного монтажа начала XX века, Джекин трансформирует идею социальной борьбы (С. Эйзенштейн, Д. Вертов) в своего рода экологическую диалектику взаимозависимости, где различие становится условием совместного бытия.

В рассмотренных примерах показательна и репрезентация пола. В «Белом шуме» гендерные роли подчеркивают уязвимость современного субъекта, например, женщина изображена зависимой от фармакологического контроля, но репрезентация остается в пределах культурных стереотипов, не выходя на уровень гендерной критики. В фильме «Каменный остров» проблематика пола переосмысливается в логике критического постгуманизма. Связь женского тела с природой не воспроизводит эссенциалистских клише, поскольку героиня не сексуализирована и не становится объектом романтической или патриархальной оптики. Репрезентация женской телесности в фильме встроена в образ симбиотической модели и становится частью общего материального основания, что сдвигает акцент с биологической женственности к идее тела как медиатора.

Оба рассмотренных примера демонстрируют, что экологическое мышление на экране не сводится к иллюстрации проблем природы и требует переопределения субъектности от суверенной фигуры к множественному, гибричному субъекту, чья идентичность формируется через сопричастность и принятие различий. Монтажные приемы, работа с цветом и экологические принципы организации съемочного процесса выступают одновременно как этические и художественные средства и инструменты новой онтологии.

Анализ различий как свойства конструирования постгуманистического субъекта в третьей главе показал, как оно перестает быть маркером дистанции или угрозы и становится основанием для новых этических и онтологических моделей. Сближая научное и фантастическое, технологию и магию, экранная культура опосредует способы познания и существования нечеловеческих других и создает особые структуры родства благодаря характерным для экрана способам, в единой плоскости экрана, в равенстве соседних кадров, при помощи монтажа и сравнений.

Через воплощение в репрезентациях снимается оппозиция технология/природа. Нечеловеческие другие предстают как субъекты уже в силу связи между образом и референтом. Мы обратили внимание на то, каким образом усиливается субъективация нечеловеческих Других на примере монстров, животных, растений, экологического мышления в разные исторические периоды экранной культуры. Монструозность как образ инаковости демонстрирует, что культура может мыслить Другого не только как угрозу, что проявляется как в ранних фильмах, так и в современном кинематографе. Исследование экранной культуры через призму экологии, подходов животного и растительного поворотов позволяет обнаружить в современной экранной культуре сдвиги от логики доминирования к этике взаимозависимости.

Важной для исследования различий оказывается как историко-культурная, так и биологическая формы воплощения. Так, мультфильм «Русалочка» актуализируется на современном экране благодаря ранее невозможному темному оттенку кожи главной героини русалки Ариэль, а фильм «Каменный остров» вбирает в себя находившуюся еще пятьдесят лет назад на грани исчезновения

корнуолльскую культуру этого региона. Важен и конкретный телесный опыт объективации животных в культуре, попытку передать его мы находим в образе герою-ослика в фильме «Иа», рефлексию невозможности размножения других форм жизни в пределах гетеронормативного порядка показывает проект «Зеленое порно».

Субъектность нечеловеческих агентов проявляется не только в образах, но также она определяется принципами организации съемочного процесса, в сюжетах, а также в таких выразительных средствах, как субъективная камера, работа с ракурсом и монтаж. В этом контексте экранная технология перестает быть посредником и становится участником этих отношений. Кино как материальная практика (например, работа с аналоговой пленкой в «Каменном острове») и цифровая визуальность не просто репрезентируют мир, но конструируют новые формы родства между телами, образами и средами.

Краткий обзор примеров подтверждает также, что парадоксальным образом постантропоцентричный взгляд на не-людей как на субъектов расширяет границы гуманизма и усиливает человеческое в человеке.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном исследовании дана характеристика особенностей конструирования «постгуманистического субъекта» в современной экранной культуре 2010–2020-х годов. Понятие экранной культуры было раскрыто как результат дискурсивно-материальных изменений экранных технологий, которые влияют на конструирование и принципы познания субъекта. Сравнительный анализ современных и ранних периодов экранной культуры выявил их характерные черты. Для современной экранной культуры конструирование «постгуманистического субъекта» определяется тенденцией к признанию различий, экранные образы смягчают границу между я и Другим и формируют структуры родства человека с нечеловеческими агентами. Парадоксальным образом «субъектность нелюдей» на экране расширяет границы гуманизма и усиливает человеческое в человеке. Как следствие, демаргинализируются и гуманизируются ранее исключенные из центра культуры объекты и люди.

Понятие «постгуманистический субъект» рассмотрено как актуальная аналитическая конструкция, интегрирующая философские, культурологические и медиа исследовательские методы. Этот подход применен для анализа влияния экранной культуры на представления о теле, трансформацию принципов познания и субъективацию нечеловеческого на экране.

Разрозненные исследования, выполненные с постантропоцентричных позиций, систематизированы и осмыслены через призму философии критического постгуманизма. Отталкиваясь от истории теорий субъекта в философии и экранных исследованиях, установлена неразрывная связь материальных и дискурсивных аспектов экранной культуры.

В практической части исследования мы рассмотрели, как в экранной культуре «постгуманистический субъект» конструируется материально-дискурсивно. Зритель при этом предстает неразрывно связанным с экранными образами, отсылающими к своим референтам. По этой причине в анализ были включены формальные аспекты (монтаж, крупность плана, двойные экспозиции, спецэффекты), символические образы (тела, технологий, пространств, мужских и

женских фигур, экзистенциальных событий), а также влияние социокультурных и институциональных факторов и нарративы, проблематизирующие или утверждающие идею человеческой исключительности.

Анализ показал, что рефлексия постантропоцентрической проблематики возникла еще до ее теоретического оформления. Постчеловеческое в экранной культуре выходит за рамки фантастики и проявляется в фильмах об экологических катастрофах, сюжетах с животной и растительной агентностью, нарративах об авторитаризме и в критике политик идентичности.

Во второй главе исследована гибридность субъекта в историко-культурной перспективе. В ранней экранной культуре представления о слиянии человеческого и нечеловеческого формировались под влиянием левых идей, где обращение к технологии воплощало культурные стереотипы в образах надежды или страха перед ее революционным либо дегуманизирующим потенциалом. Во второй половине XX века эти темы переплетаются в новом понимании гибридности как внутренне противоречивом свойстве, присущем самому субъекту. Важную роль в этом процессе сыграли доминирующие научные и политические дискурсы, которые нашли свое отражение в смещении гендерной нормы на экране, а также в сюжетах фильмов, затрагивающих темы межгосударственного политического противостояния, классовой и расовой борьбы, противостояния индивида и государства.

Современная экранная культура, особенно 2010–2020-х годов, демонстрирует усиление критики режимов господства как дегуманизирующих практик. Под влиянием деколониального, антирасистского и феминистского дискурсов в репрезентациях возрастает внимание к культурно-историческому опыту тела.

Исторический анализ показывает, что технологическая природа экрана влияет на самовосприятие человека и трансформирует классовые, расовые и гендерные нормы — не только в цифровую эпоху, но с самого начала кинематографа. Применение критического постгуманизма позволяет по-новому осмыслить историю кинематографа, точнее артикулируя его гибридную природу.

Диахронический анализ фильмов и сериалов выявляет современную тенденцию к признанию различий, отражающую идею множественности субъекта. В результате демаргинализируются и гуманизируются ранее исключенные из центра культуры объекты и люди, что, однако, не всегда сопровождается пересмотром социальных норм и может служить стратегией включения инаковости в существующие иерархии. Анализ различия как свойства «постгуманистического субъекта» подтверждает этот вывод: различие перестает быть маркером дистанции или угрозы и становится основой новых этических и онтологических моделей.

Исследование субъектности монстров, животных, растительности и среды показывает, что экранная культура формирует условия, в которых инаковость становится ресурсом новых субъектных конфигураций. На примерах из разных исторических периодов исследовано, как экранная культура с момента своего появления медирует способы познания и существования нечеловеческих Других, создавая предпосылки их субъективации и структур родства человека с миром.

Предложенные в исследовании ракурсы обозначают актуальные и перспективные направления анализа, не претендуя на исчерпывающий характер. Они могут быть развиты в дальнейшем — в изучении трансформации выразительных средств, коммуникативных аспектов экранной культуры и изменений в повседневных практиках взаимодействия человека с технологической средой, включая заботу о себе и своих гаджетах.

Таким образом, проведенное исследование показало, что экранная культура участвует в конструировании «постгуманистического субъекта». Показано, что гибридность и различие субъекта, формируемые экранной культурой, отражают современный постантропоцентрический сдвиг, в котором человек осмысливается во взаимосвязи с технологиями, живыми существами и средой.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ**Источники****Основные источники*****Кинофильмы и анимационные сериалы***

1. Зеленое порно [Кинофильм] / реж. И. Росселлини. – Италия : Isabella Rossellini Production, 2008. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video90140231_149159371.
2. Аватар [Кинофильм] / реж. Дж. Кэмерон. – США : 20th Century Fox, 2009. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video788711193_456239030.
3. Она [Кинофильм] / реж. С. Джонз. – США : Annapurna Pictures, 2013. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-44746775_456239248.
4. Из машины [Кинофильм] / реж. А. Гарланд. – Великобритания : DNA Films, 2014. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-110743568_456239059.
5. Призрак в доспехах [Кинофильм] / реж. Р. Сандерс. – США : Paramount Pictures, 2017. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-201324639_456239159.
6. Любовь. Смерть. Роботы [Анимационный сериал]. Эпизод «Хорошей охоты» / реж. О. Томас. – США : Netflix, 2018. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-229097667_456239443.
7. Любовь. Смерть. Роботы [Анимационный сериал]. Эпизод «Зима Блю» / реж. Р. Вэлли. – США : Netflix, 2018. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video303374263_456239611.
8. Кровь машин [Кинофильм] / реж. С. Икерман. – Франция : Seth Ickerman Studio, 2019. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video669805291_456239903.
9. Малыш Джо [Кинофильм] / реж. Дж. Хауснер. – Австрия : Соор99 Filmproduktion, 2019. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-210183487_456239500.

10. Недотрога [Кинофильм] / реж. А. Пинтилие. – Румыния : Manekino Film, 2019. – Режим доступа: <https://sweet.tv/ru/movie/25936-touch-me-not>.
11. Мы все идем на мировую ярмарку [Кинофильм] / реж. Дж. Шенбрюн. – США : Dweck Productions, 2021. – Режим доступа: <https://www.justwatch.com/us/movie/were-all-going-to-the-worlds-fair>.
12. Иа [Кинофильм] / реж. Е. Сколимовский. – Польша : Skopia Film, 2022. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-215827213_456239223.
13. Белый шум [Кинофильм] / реж. Н. Баумбах. – США : Netflix, 2022. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-203473797_456246573.
14. Каменный остров [Кинофильм] / реж. М. Дженкин. – Великобритания : Film4 Productions, 2022. – Режим доступа: <https://rutube.ru/video/0c431ebe96b5d87a8a45d19536e64f73/>.
15. Черная пантера: Ваканда навеки [Кинофильм] / реж. Р. Куглер. – США: Marvel Studios, 2022. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-230268153_456239074.
16. Преступления будущего [Кинофильм] / реж. Д. Кроненберг. – Канада : Serendipity Point Films, 2022. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-65999657_456239024.
17. Русалочка [Кинофильм] / реж. Р. Маршалл. – США : Walt Disney Pictures, 2023. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-40175698_456240118.
18. Чувствительные ко времени [Кинофильм] / реж. К. Гурдон. – Франция : Temps Sensibles Films, 2024. – Просмотрено на XXXIV Международном кинофестивале «Послание к человеку».

Интервью

19. Seth Ickerman Interview [Электронный ресурс] // *NewRetroWave*. — 12 дек. 2016 г. — Режим доступа: <https://newretrowave.com/2016/12/12/seth-ickerman-interview/> (дата обращения: 09.10.2025).
20. Director Interview: Rupert Sanders on “Ghost in the Shell” [Электронный ресурс] // *VFXblog*. — 7 апр. 2017 г. — Режим доступа: <https://vfxblog.com/2017/04/07/director-interview-rupert-sanders-on-ghost-in-the-shell/> (дата обращения: 09.10.2025).
21. Spike Jonze Would Like You to Know “Her” Is NOT About Technology [Видеозапись] // *YouTube* : официальный канал *Grantland*. — 18 февр. 2014 г. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=3vAJGE97e4A> (дата обращения: 09.10.2025).
22. Exclusive: Interview with James Cameron and the Avatar 2 editorial team [Электронный ресурс] // *ProVideo Coalition*. — Режим доступа: <https://www.provideocoalition.com/exclusive-interview-with-james-cameron-and-the-avatar-2-editorial-team/> (дата обращения: 09.10.2025).
23. Frisky Business: Isabella Rossellini Discusses «Green Porno» [Электронный ресурс] // *MUBI Notebook*. — Режим доступа: <https://mubi.com/en/notebook/posts/frisky-business-isabella-rossellini-discusses-green-porno> (дата обращения: 09.10.2025).
24. Interview: Jerzy Skolimowski on EO [Электронный ресурс] // *Filmmaker Magazine*. — 30 нояб. 2022 г. — Режим доступа: <https://filmmakermagazine.com/117467-interview-jerzy-skolimowski-eo/> (дата обращения: 09.10.2025).
25. Jenkin M. Silent Landscape Dancing Grain 13 Manifesto [Электронный ресурс]. — 25 дек. 2012 г. — Режим доступа: <https://markjenkin.co.uk/silent-landscape-dancing-grain-13-manifesto> (дата обращения: 09.10.2025).

Дополнительные источники***Кинофильмы***

26. Путешествие на Луну [Кинофильм] / реж. Ж. Мельес. – Франция, 1902–
Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-99337931_171233929.
27. Наконец в безопасности [Кинофильм] / реж. Г. Ллойд. – США : Pathé
Exchange, 1923. – Режим доступа:
https://vkvideo.ru/video66107759_456241539.
28. Броненосец Потемкин [Кинофильм] / реж. С. Эйзенштейн. – СССР : Госкино,
1925. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video220978986_167194001.
29. Шестая часть мира [Кинофильм] / реж. Д. Вертов. – СССР : Совкино, 1926. –
Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-125452485_456239562.
30. Паровоз Генерал [Кинофильм] / реж. К. Брайон, Б. Китон. – США : United
Artists, 1926. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-194661680_456239060.
31. Метрополис [Кинофильм] / реж. Ф. Ланг. – Германия : Universum Film AG
(UFA), 1927. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-185598352_456239017.
32. Пожарный из Фоли-Бержер [Кинофильм] / режиссер неизвестен. – Франция,
1928. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-48398944_169305011.
33. Старое и новое [Кинофильм] / реж. С. Эйзенштейн. – СССР :
Межрабпомфильм, 1929. – Режим доступа:
https://vkvideo.ru/video21679346_168993763.
34. Кровь поэта [Кинофильм] / реж. Ж. Кокто. – Франция : Les Films du Phénix,
1932. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-157775368_456240168.
35. Облик грядущего [Кинофильм] / реж. У.К. Мензис. – Великобритания :
London Film Productions, 1936. – Режим доступа:
https://vkvideo.ru/video735831744_456240220.
36. Новые времена [Кинофильм] / реж. Ч. Чаплин. – США : Charles Chaplin
Productions, 1936. – Режим доступа:
https://vkvideo.ru/video35297795_456239075.

37. Забытые [Кинофильм] / реж. Л. Бунюэль. – Мексика : Ultramar Films, 1950. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-143404563_456239063.
38. День, когда Земля остановилась [Кинофильм] / реж. Р. Уайз. – США : 20th Century Fox, 1951. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-83600764_456253137.
39. Вторжение похитителей тел [Кинофильм] / реж. Д. Сигел. – США : Allied Artists, 1956. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-145428903_456239553?t=32m22s.
40. Альфавилль [Кинофильм] / реж. Ж.-Л. Годар. – Франция : Chaumiane Productions, 1965. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video29154082_456243194.
41. Медуза [Кинофильм] / реж. Ж. Пенлеве. – Франция, 1965. – Режим доступа: <https://youtu.be/8xy-quXdizU>.
42. Растительный аватар мадемуазель Флора [Кинофильм] / реж. Ж. Барбийон. – Франция, 1965. – Режим доступа: https://vk.com/wall-136471876_12194?z=video-136471876_456242143%2Fe7b8a2d8a0f248ce1c%2Fpl_post_-136471876_12194.
43. Космическая одиссея 2001 года [Кинофильм] / реж. С. Кубрик. – Великобритания, США : Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video219780809_456240453.
44. Заводной апельсин [Кинофильм] / реж. С. Кубрик. – Великобритания : Warner Bros., 1971. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-174023022_456264424.
45. Шоа [Документальный фильм] / реж. К. Ланцман. – Франция, 1985. – Режим доступа: <https://kviff.tv/catalog/shoah-part-one>.
46. Лестница [Кинофильм] / реж. З. Рыбчинский. – Польша : Zbig Vision, 1987. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video32787878_167163083.
47. Газонокосильщик [Кинофильм] / реж. Б. Леонард. – США : New Line Cinema, 1992. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video120099800_165747296.
48. Джонни Мнемоник [Кинофильм] / реж. Р. Лонго. – США : TriStar Pictures, 1995. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-220018529_456245051.

49. Странные дни [Кинофильм] / реж. К. Бигелоу. – США : Lightstorm Entertainment, 1995. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-56028029_456247111.
50. Денсер [Кинофильм] / реж. Ф. Гарсон. – Франция : Les Films d'Ici, 2000. – Режим доступа: https://vkvideo.ru/video-32666191_165095408.

Манифесты, статьи, интервью

51. Вертов Д. МЫ. Вариант манифеста // Дзига Вертов. Из наследия. Т. 2: Статьи и выступления. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. [Электронный ресурс] URL: <https://oteatre.info/my-variant-manifesta/> (дата обращения: 24.07.2025).
52. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964. Т. 2 [Электронный ресурс] URL: http://az.lib.ru/e/ejzenshtejn_s_m/text_1923_montazh.shtml (дата обращения: 24.07.2025).
53. Epstein J. Le cinématographe vu de l'Etna // Écrits sur le cinéma. Т. I : 1921–1947. Paris : Éditions Seghers, 1974. P. 132–152. [Электронный ресурс] URL: https://monoskop.org/images/8/86/Epstein_Jean_Ecrits_sur_le_cinema_1921-1953_Tome_1_1921-1947.pdf. (дата обращения: 24.07.2025).
54. Penlevé J. The castration of the documentary. 1952 // Science is fiction: the films of Jean Painlevé / ed. by A. Marina McDougall, B. Berg. MA: MIT press, 2001. P. 149.

Литература

55. Агамалова Л. А. Дуалистическое в феминистских эпистемологиях: Д. Харауэй, К. Барад / Л. А. Агамалова // *Nauka.me. Феминистские исследования*. — 2019. — № 2. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://nauka.me/s241328880008051-0-1> (дата обращения: 08.05.2021). — DOI: 10.18254/S241328880008051-0.
56. Альтюссер Л. Идеология и идеологические аппараты государства (1970) / Л. Альтюссер // *Неприкосновенный запас*. — 2011. — № 3.
57. Анохина А., Баранова А. Навизуализировал: Лев Манович разгадывает фильмы Вертова / А. Анохина, А. Баранова // *Системный блок*. — 01.08.2023. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://sysblok.ru/arts/navizualiziroval-lev-manovich-razgadyvaet-filmy-vertova//> (дата обращения: 04.11.2024).
58. Аристотель. О душе / Аристотель // *Сочинения: в 4 т. — Т. 1.* — Москва : Мысль, 1976.
59. Аронсон О. В. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия) / О. В. Аронсон. — Москва : НЛЮ, 2007. — 416 с.
60. Базен А. Что такое кино? / А. Базен ; пер. с фр. и вступ. ст. С. И. Зильбермана. — Москва : Искусство, 1972. — 440 с.
61. Барад К. Агентный реализм. Как материально-дискурсивные практики обретают значимость / К. Барад // *Опыты нечеловеческого гостеприимства: антология* / ред. М. Крамар, К. Саркисов. — Москва : V-A-C Press, 2018.
62. Бахманн-Медик Д. Культурные повороты: новые ориентиры в науках о культуре / Д. Бахманн-Медик ; пер. с нем. С. Ташкенова. — Москва : НЛЮ, 2017. — 504 с.
63. Беньямин В. Автор как производитель / В. Беньямин // *Учение о подобии*. — Москва : Ad Marginem Press, 2012.

64. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин // Избранные эссе / В. Беньямин. — Москва : Медиум, 1996.
65. Бергер Дж. Зачем смотреть на животных? / Дж. Бергер. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. — 160 с.
66. Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память / А. Бергсон. — Минск : Харвест, 1991. — 1408 с.
67. Бодри Ж.-Л. Идеологические эффекты базового кинематографического аппарата / Ж.-Л. Бодри ; пер. О. Вивсянюк для Cineticle // Cinématique. — 1970. — № 7–8. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://cineticle.com/23-0-jean-louis-baudry-ideological-effects/> (дата обращения: 03.06.2023).
68. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. — Москва : Постум, 2015. — 240 с.
69. Брайдогги Р. Постчеловек / Р. Брайдогги. — Москва : Издательство Института Гайдара, 2021. — 408 с.
70. Брехт Б. Теория эпического театра / Б. Брехт // Театр: пьесы, статьи, высказывания: в 5 т. — Т. 5. — Москва : Искусство, 1965. — [Электронный ресурс]. — URL: https://lib.ru/INPROZ/BREHT/breht5_2_1.txt (дата обращения: 31.08.2025).
71. Булгакова О. Голос как культурный феномен / О. Булгакова. — Москва : НЛЮ, 2015. — 567 с.
72. Бушковская Е. А. Феномен междисциплинарности в зарубежных исследованиях / Е. А. Бушковская // Вестник ТГУ. — 2010. — № 330.
73. Верещагина Н. В., Компацарис П. Катастрофизм и восстание природы: экологическая монструозность в нарративах популярной медиакультуры / Н. В. Верещагина, П. Компацарис // Наука телевидения. — 2023. — Т. 19, № 3. — DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.3-97-120.
74. Вирильо П. Машина зрения / П. Вирильо. — Санкт-Петербург : Наука, 2004. — 140 с.

75. Володина А. В. Делезианская теория аффекта: эстетическая проблематика / А. В. Володина // Культура и искусство. — 2019. — № 12. — DOI: 10.7256/2454-0625.2019.12.31729. — [Электронный ресурс]. — URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=31729 (дата обращения: 08.05.2025).
76. Голыинко-Вольфсон Д. Демократия и чудовище: несколько тезисов о визуальной монстрологии / Д. Голыинко-Вольфсон // Художественный журнал. — 2010. — № 77–78. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/28/article/494> (дата обращения: 24.07.2025).
77. Градинари И. Диктатура гетеросексуальности / И. Градинари // Техника косоного взгляда. — Москва : Издательство Института Гайдара, 2015. — 290 с.
78. Грибовод Е. Г. Этапы становления постгуманизма. К постановке проблемы / Е. Г. Грибовод // Дискурс-Пи. — 2020. — № 4 (41). — DOI: 10.24411/1817-9568-2020-10409.
79. Гуров О. Н. Человек и технологии: кто кому паразит? Опыт исследования зарубежных сериалов и кинофильмов / О. Н. Гуров. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://tv-science.online/wp-content/uploads/2021/07/O.N.-Gurov.pdf> (дата обращения: 01.07.2021).
80. Декарт Р. Сочинения: в 2 т. Т. 2 / Р. Декарт; пер. с лат. и фр.; сост. и прим. В. В. Соколова. — Москва : Мысль, 1994. — 633 с.
81. Делез Ж. Кино / Ж. Делез. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2019. — 560 с.
82. Деллюк Л. Фотогения / Л. Деллюк; пер. А. Гусев. — Санкт-Петербург : Cloudberry Books, 2025.
83. Деникин А. А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства / А. А. Деникин // Проблемы культурологии. — 2017. — № 2.
84. Деррида Ж. Письмо и различие / Ж. Деррида. — Москва : Академический проект, 2000.

85. Загурская Н. В. Постчеловек. Version N / Posthuman. Версия Н / Н. В. Загурская. — Харьков : ХНУ им. В. Н. Каразина, 2016. — 292 с.
86. Зарецкий Ю. П. История европейской субъективности Мишеля Фуко / Ю. П. Зарецкий // Субъективность и идентичность. — Москва : Издательский дом НИУ ВШЭ, 2012.
87. Зверева Г. И. Профессиональное историческое знание в медиатизированной среде: новые подходы к изучению / Г. И. Зверева // Преподаватель XXI век. — 2022. — № 4. Ч. 2.
88. Зенкин С. Н. Культурология префиксов / С. Н. Зенкин // Новое литературное обозрение. — 1995. — № 16. — С. 52–53. — [Электронный ресурс]. — URL: https://imwerden.de/pdf/novoe_literaturnoe_obozrenie_016_1995_ocr.pdf (дата обращения: 08.04.2024).
89. Иванченко М. А. Эволюция гуманизма и формирование постчеловеческой социальности : дис. ... канд. филос. наук / М. А. Иванченко. — Екатеринбург : УрФУ, 2023. — 145 с.
90. Инишев И. Н. «Иконический поворот» в теориях культуры и общества / И. Н. Инишев // Логос. — 2012. — Т. 85, № 1.
91. Инишев И. Н. Взаимосвязь материального и смыслового в иконическом опыте / И. Н. Инишев // Вестник Томского государственного университета: Философия. Социология. Политология. — 2011. — № 4 (16).
92. Катерный И. В. Постгуманизм: критический анализ социальных и дискурсивных практик : дис. ... канд. филос. наук / И. В. Катерный. — Москва : МГИМО, 2022. — 433 с.
93. Кириллова Н. Б. Остается ли кино локомотивом экранной культуры? / Н. Б. Кириллова // Вестник ВГИК. — 2013. — № 15.
94. Ковба Д. М., Грибовод Е. Г. Теоретические аспекты феномена трансгуманизма: основные направления / Д. М. Ковба, Е. Г. Грибовод // Дискурс-Пи. — 2019. — № 3 (36). — DOI: 10.24411/1817-9568-2019-10303.

95. Козлова Н. Н. Динамика телесности в сюжете кинематографического произведения : дис. ... канд. искусствоведения / Н. Н. Козлова. — Москва : ВГИК, 2021. — 181 с.
96. Кравченко С. А. Развитие предмета социологии: от монодисциплинарности к меж- и постдисциплинарности / С. А. Кравченко // Социологические исследования. — 2020. — № 3.
97. Крэри Дж. Техники наблюдателя: зрение и модерность в XIX веке / Дж. Крэри. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2014. — 176 с.
98. Крид Б. Ужас и монструозно-феминное. Воображаемое отторжение (абъекция) / Б. Крид // Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей / ред. Н. Самутина. — Москва : НЛЮ, 2006.
99. Криман А. И. Идея постчеловека: сравнительный анализ трансгуманизма и постгуманизма / А. И. Криман // Философские науки. — 2019. — Т. 62, № 4. — DOI: 10.30727/0235-1188-2019-62-4-132-147.
100. Криман А. И. Истоки и смысл постгуманизма в социально-философском контексте : дис. ... канд. филос. наук / А. И. Криман. — Москва : МГУ, 2024.
101. Крюкова П. Холли Белли: новая русалочка / П. Крюкова // The Blueprint. — 03.07.2024. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://theblueprint.ru/culture/personality/rusalochka-halle-bailey> (дата обращения: 31.08.2025).
102. Лавлок Дж. Новацен: грядущее время гиперинтеллекта / Дж. Лавлок; пер. с англ. — Москва : Альпина нон-фикшн, 2020. — 168 с.
103. Лакан Ж. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции Я / Ж. Лакан // Инстанция буквы, или судьба разума после Фрейда / пер. с фр. А. К. Черноглазова, М. А. Титовой («Значение фаллоса»). — Москва : Русское феноменологическое общество; Логос, 1997.
104. Латур Б. Политики природы / Б. Латур; пер. Е. Блинова. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. — 336 с.

105. Левина Т. Эссенциализм киноавангарда / Т. Левина // Идеи и идеалы. — 2012. — № 4 (14), Т. 1. — С. 159–173.
106. Маклюэн Г. М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры / Г. М. Маклюэн. — Киев : Ника-Центр, 2004. — 432 с.
107. Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн. — Москва ; Жуковский : КАНОН-пресс-Ц ; Кучково поле, 2003. — 463 с.
108. Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф / Л. Малви; пер. с англ. А. Усмановой // Антология гендерной теории. — Минск : Пропилеи, 2000. — С. 280–296.
109. Манович Л. Цифровое кино и история движущегося изображения / Л. Манович // Экранная культура. Теоретические проблемы. — Санкт-Петербург, 2012. — С. 377–398.
110. Манович Л. Язык новых медиа / Л. Манович. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. — 400 с.
111. Мардер М. Растения философов: интеллектуальный гербарий / М. Мардер; пер. В. Кулагиной-Ярцевой, Н. Кротовской // Философская антропология. — 2021. — Т. 7, № 2. — С. 48–84. — DOI: 10.21146/2414-3715-2021-7-2-48-84.
112. Меден Ю. Царапины и глитчи. О сохранении и демонстрации кино в начале XXI века / Ю. Меден. — Москва : Музей Гараж, 2025. — 208 с.
113. Матурана Ф., Варела У. Древо познания: биологические корни человеческого понимания / Ф. Матурана, У. Варела. — Москва : Прогресс-Традиция, 2001. — 224 с.
114. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти; пер. с франц.; под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. — Москва : Ювента ; Наука, 1999. — 608 с.
115. Митрофанова А. Киборг как код новой онтологии: политические и эпистемологические аспекты гибридных тел / А. Митрофанова // Логос. — 2018. — Т. 28, № 4.

116. Митчелл У. Дж. Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология / У. Дж. Т. Митчелл. — Москва : Кабинетный ученый, 2017. — 240 с.
117. Мотрошилова Н. В. История философии: Запад, Россия, Восток. Т. 1 / Н. В. Мотрошилова. — Москва : Греко-латинский кабинет Ю. А. Шичалина, 1996.
118. Мышкин О. С. Грани нечеловеческого: манифестации иного в современной онтологии и эстетике / О. С. Мышкин // Технологос. — 2019. — № 4. — С. 88–100. — DOI: 10.15593/perm.kipf/2019.4.07.
119. Неаполитанский М. Постгуманизм через призму истории: старые «новые» мысли о человеке / М. Неаполитанский // Парадигма: философско-культурологический альманах. — 2020. — № 33. — С. 131–143.
120. Никитина Е. По направлению к транс-мета-постгуманизму / Е. Никитина. — [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.academia.edu/36494476> (дата обращения: 31.08.2025).
121. Павлов А. В. Будущее 2049: политический потенциал позднего постмодернизма / А. В. Павлов // Логос. — 2021. — Т. 31, № 6.
122. Павлов А. В. Постгуманизм: преодоление и наследие постмодернизма / А. В. Павлов // Вопросы философии. — 2019. — № 5. — С. 27–35. — DOI: 10.31857/S004287440005053-3.
123. Павлов А. В. Постзомби: постгуманизация монстра в современных фильмах о зомби / А. В. Павлов // Наука телевидения. — 2023. — № 19 (3). — С. 153–173. — DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173. — EDN: ANLLXQ.
124. Павлов А. В. Философия культуры в постпостмодернизме: критический анализ : дис. ... д-ра филос. наук / А. В. Павлов. — Москва : МГУ, 2019. — 447 с.
125. Панкова Е. С. Кризис картезианской парадигмы субъекта как «эпистемный сдвиг» / Е. С. Панкова // Вестник Пермского университета. — 2016. — № 2 (26). — С. 33–34.

126. Парамонов А. А. Агентный реализм Карен Барад и концептуализм Нильса Бора / А. А. Парамонов // Философский журнал. — 2022. — Т. 15, № 3. — С. 100–112.
127. Пеннер Р. В. От субъектности к агентности в социальных и гуманитарных дискурсах XXI века / Р. В. Пеннер // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. — 2022. — Т. 22, вып. 4. — С. 393–397. — DOI: 10.18500/1819-7671-2022-22-4-393-39.
128. Писарев А. А. Сети, плоскости, материя: об употреблении плоских социальных онтологий / А. А. Писарев // Вестник ТвГУ. Серия: Философия. — 2020. — № 1 (51). — С. 144–157.
129. Пресьядо П. Я монстр, что говорит с вами. Отчет для академии психоанализа / П. Пресьядо. — Москва : No Kidding Press, 2021. — 96 с.
130. Равенская Т. Предисловие / Т. Равенская // Мой Т. Сексуальная текстуальная политика. — Москва : Прогресс-Традиция, 2004. — 241 с.
131. Разлогов К. Экран как мясорубка культурного дискурса / К. Разлогов // Экранная культура. Теоретические проблемы / отв. ред. К. Э. Разлогов. — Санкт-Петербург : Дмитрий Буланин, 2012. — С. 9–37.
132. Рахманинова М. Анархистские основания новых материализмов. Урсула Ле Гуин и Донна Харауэй / М. Рахманинова. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://akrateia.info/anarhistskie-osnovaniya-novyh-materializmov-ursula-le-guin-i-donna-harauej/> (дата обращения: 31.08.2025).
133. Рахманинова М. Свобода и (со)бытие: маршруты anarche по ландшафтам феноменологии. Предисловие к статье Дж. Шрайверса «Анархизм и феноменология» / М. Рахманинова. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://akrateia.info/anarhizm-i-fenomenologiya/> (дата обращения: 31.08.2025).
134. Реале Д., Антисери Д. Западная философия от истоков до наших дней. От Возрождения до Канта / Д. Реале, Д. Антисери ; пер. и ред. С. А. Мальцевой. — Санкт-Петербург : Пневма, 2002.

135. Рикер П. Конфликт интерпретаций: очерки о герменевтике / П. Рикер. — Москва : Академический проект, 2008. — 624 с.
136. Родионова М. Н. Десктоп-фильм как художественная рефлексия идей постгуманизма / М. Н. Родионова // Идеи и идеалы. — 2019. — Т. 11, № 4. Ч. 2.
137. Садуль Ж. Всеобщая история кино. Т. 1 / Ж. Садуль. — Москва : Искусство, 1958. — 643 с.
138. Самутина Н. Трансформация объекта как вызов науке о кино / Н. Самутина // Новое литературное обозрение. — 2011. — № 3. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2011/3/transformacziya-obekta-kak-vyzov-nauke-o-kino.html> (дата обращения: 31.08.2025).
139. Смагина С. А. Новая женщина в кинематографе переходных исторических периодов / С. А. Смагина. — Москва : НЛЮ, 2023.
140. Сосна Н. Н. Образ и материальное: к трансформации связей / Н. Н. Сосна // Художественный журнал. — 2015. — № 94. — С. 41–45.
141. Столбова Н. В. Образ синтетика в серии фильмов о «Чужих»: феноменология человеко-машинного взаимодействия / Н. В. Столбова // Семиотические исследования. — 2022. — № 2 (4). — С. 22–30.
142. Строева О. В. Феноменология тела в контексте постгуманизма (на примере популярных сериалов жанра киберпанк) / О. В. Строева // Наука телевидения. — 2018. — № 14.1.
143. Теплиц Е. История киноискусства. Т. 1 / Е. Теплиц. — Москва : Прогресс, 1968.
144. Тимофеева О. Черная материя / О. Тимофеева // Тимофеева О. Черная материя. Опыты нечеловеческого гостеприимства. — Москва : V–A–C Press, 2018. — С. 1–9.
145. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. — Москва : АСТ, 2004. — 784 с.

146. Туровская М. Брехт и кино на границе искусств / М. Туровская. — Москва : Искусство, 1985. — 255 с.
147. Усманова А. Р. Разноцветная сексуальность и визуальное наслаждение в фильмах Педро Альмодовара / А. Р. Усманова // Би-текстуальность и кинематограф / под ред. А. Усмановой. — Минск : Прописи, 2003. — С. 43–63.
148. Федорова К. «Технологическое возвышенное» и проприоцептивные медиа / К. Федорова // Сосна Н. (ред.). Медиа между магией и технологией. — Москва ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2014. — С. 41–43.
149. Феррандо Ф. Философский постгуманизм / Ф. Феррандо. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2022. — 360 с.
150. Фуко М. Герменевтика субъекта: курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981–1982 учебном году / М. Фуко. — Санкт-Петербург : Наука, 2007. — 672 с.
151. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук / М. Фуко. — Москва ; Санкт-Петербург : А-сэд, 1994. — 415 с.
152. Хайдеггер М. Вопрос о технике / М. Хайдеггер // Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления. — Москва : Республика, 1993. — С. 223–254.
153. Харауэй Д. Манифест киборгов / Д. Харауэй // Гендерная теория и искусство: антология: 1970–2000. — Москва : РОССПЭН, 2005. — С. 322–376.
154. Харауэй Д. Ситуационные знания: вопрос о науке в феминизме и привилегии частичной перспективы / Д. Харауэй ; пер. с англ. Л. Агамаловой, Л. Костылевой // Логос. — 2019. — Т. 29, № 2. — С. 15–42.
155. Хардт М., Негри А. Множество: война и демократия в эпоху империи / М. Хардт, А. Негри ; пер. с англ. ; под ред. В. Л. Иноземцева. — Москва : Культурная революция, 2006. — С. 395–398.
156. Чистякова В. Предисловие / В. Чистякова // Экранная культура. Теоретические проблемы. — Санкт-Петербург : Дмитрий Буланин, 2012. — С. 5.

157. Шаропова Н. Р. Мембраны, оболочки, границы: (им)материальность образа и его топология / Н. Р. Шаропова // Международный журнал исследований культуры. — 2020. — С. 99–118.
158. Эйзенштейн С. М. Сто великих режиссеров / С. М. Эйзенштейн // Сто великих режиссеров / авт.-сост. И. А. Мусский. — Москва : [б. и.], 2004. — С. 176–183. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://libnvkz.ru/chitatelyam/bud-v-trende-znai/22764/januar> (дата обращения: 15.07.2025).
159. Эвалль Е. В. Полиэкранный экран: к проблеме обозначения понятия / Е. В. Эвалль // Художественная культура. — 2018. — № 3. — С. 232–255. — [Электронный ресурс]. — URL: https://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/70a/hk_2018_03_232_255_evalye.pdf (дата обращения: 24.08.2025).
160. Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино: глаз, эмоции, тело / Т. Эльзесер, М. Хагенер. — Санкт-Петербург : Сеанс, 2024. — 440 с.
161. Эшби У. Р. Введение в кибернетику / У. Р. Эшби. — Москва : Издательство иностранной литературы, 1959. — 432 с.
162. Ямпольский М. Видимый мир: очерки ранней кинематографии / М. Ямпольский. — Москва : Научно-исследовательский институт киноискусства ; Центральный музей кино ; Международная киношкола, 1993. — 216 с.
163. Ямпольский М. Образ человека и киноязык / М. Ямпольский // Сеанс. — 19.07.2011. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://seance.ru/articles/image-of-human/> (дата обращения: 24.07.2025).
164. Badmington N. Alien Chic: Posthumanism and the Other Within / N. Badmington. — London : Routledge, 2004. — 224 p.
165. Badmington N. Posthumanism / N. Badmington. — New York : Palgrave, 2000. — 172 p.
166. Balsamo A. Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women / A. Balsamo. — Durham : Duke University Press, 1996. — 219 p.

167. Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning / K. Barad. — Durham : Duke University Press, 2007.
168. Barad K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter / K. Barad // Signs: Journal of Women in Culture and Society. — 2003. — Vol. 28, № 3. — P. 801–831. — DOI: 10.1086/34532.
169. Bogutskaya A. Mark Jenkin: The Analog Filmmaker Takes Us Through His Most-Treasured Tools / A. Bogutskaya // WePresent (WeTransfer). — 2023. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://wepresent.wetransfer.com/stories/mark-jenkin-analog-film-essentials> (дата обращения: 31.08.2025).
170. Boysen B. The Embarrassment of Being Human: A Critic of New Materialism and Object-Oriented Ontology / B. Boysen // Orbis Litterarum. — 2018. — Vol. 73, № 3. — P. 225–242.
171. Braidotti R. On Putting the Active Back into Activism / R. Braidotti. — [Электронный ресурс]. — 2008. — URL: <https://rosibraidotti.com/wp-content/uploads/2018/06/291.-On-Putting-the-Active-back-into-Activism.pdf> (дата обращения: 19.09.2025).
172. Braidotti R. Transpositions / R. Braidotti. — Cambridge : Polity Press, 2006.
173. Braidotti R., Hlavajova M. (eds.). Posthuman Glossary / R. Braidotti, M. Hlavajova (eds.). — London : Bloomsbury Academic, 2022.
174. Bruno G. Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media / G. Bruno. — Chicago : University of Chicago Press, 2014. — 288 p.
175. Bukatman S. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction / S. Bukatman. — Durham : Duke University Press, 1993. — 420 p.
176. Cassirer E. Form und Technik / E. Cassirer // Symbol, Technik, Sprache: Aufsätze aus den Jahren 1927–1933. — Hamburg : Felix Meiner Verlag, 1985. — S. 39–90.
177. Castro T. An Entanglement of Weeds and Film / T. Castro // World Records Journal. — 2023. — Vol. 7. — Article 9. — [Электронный ресурс]. — URL:

<https://worldrecordsjournal.org/an-entanglement-of-weeds-and-film/#source{5}>

(дата обращения: 01.08.2025).

178. Castro T. The Mediated Plant / T. Castro // E-flux Journal. — 2019. — September. — P. 102. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.e-flux.com/journal/102/283819/the-mediated-plant/> (дата обращения: 25.03.2024).
179. Chan M. Virtual Reality: Representations in Contemporary Media / M. Chan. — London : Bloomsberg, 2014. — P. 57–62.
180. Chute H. Archetype Reloaded: The Feminist Icon of Ghost in the Shell / H. Chute // Fitchburg State University, Asian Cinema Studies. — 2012. — [Электронный ресурс]. — URL: https://www.academia.edu/20108876/Archetype_Reloaded_The_Feminist_Icon_of_Ghost_in_the_Shell (дата обращения: 15.04.2022).
181. Collins P. H. Black Feminist Thought / P. H. Collins. — New York : Routledge, 1990. — P. 221–238.
182. Connerton P. How Societies Remember / P. Connerton. — Cambridge : Cambridge University Press, 1989.
183. Coole D., Frost S. Introducing the New Materialisms / D. Coole, S. Frost // New Materialisms: Ontology, Agency and Politics / eds. D. Coole, S. Frost. — Durham : Duke University Press, 2010. — 352 p.
184. Cooper S. Paper Flowers: Jane Campion, Plant Life, and The Power of the Dog (2021) / S. Cooper // Philosophies. — 2022. — Vol. 7, № 6. — Article 143. — DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060143>.
185. Corso B. Cyborgs in the Filmic Imagination / B. Corso. — Wellesley College Digital Repository, 2021.
186. Crary J. Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture / J. Crary. — Cambridge, MA : MIT Press, 2001.
187. Cubitt S. EcoMedia / S. Cubitt. — Amsterdam : Rodopi, 2005.
188. Cubitt S. Truth: Aesthetic Politics / S. Cubitt. — London : Goldsmiths Press, 2023.

189. De Lauretis T. *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction* / T. De Lauretis. — Bloomington : Indiana University Press, 1987. — 144 p.
190. Deleuze G. *Le cerveau, c'est l'écran* / G. Deleuze // *Cahiers du Cinéma*. — 1986. — № 380. — P. 25–32.
191. Dolphijn R., van der Tuin I. *New Materialism: Interviews & Cartographies* / R. Dolphijn, I. van der Tuin. — Ann Arbor, MI : Open Humanities Press, 2012. — 200 p.
192. Ehrlich N. *Animating Truth: Documentary and Visual Culture in the 21st Century* / N. Ehrlich. — Edinburgh : Edinburgh University Press, 2021.
193. Eisend M., Möller-Hermann J. *The Influence of TV Viewing on Consumers' Body Image and Related Consumption Behavior* / M. Eisend, J. Möller-Hermann // *Marketing Letters*. — 2007. — Vol. 18, № 1. — P. 101–116.
194. Elsaesser T. *European Cinema: Face to Face with Hollywood* / T. Elsaesser. — Amsterdam : Amsterdam University Press, 2005. — 563 p.
195. Ezra E. *The Cinema of Things: Globalization and the Posthuman Object* / E. Ezra. — London : Bloomsbury Academic, 2018. — 217 p.
196. Ferrando F. *Existential Posthumanism: A Manifesto* / F. Ferrando // *More Posthuman Glossary* / eds. R. Braidotti, et al. — London : Bloomsbury Academic, 2022. — P. 47–49.
197. Ferrando F. *The Party of the Anthropocene: Post-humanism, Environmentalism and the Post-anthropocentric Paradigm Shift* / F. Ferrando // *Relations*. — 2016. — Vol. 4, № 2. — P. 159–173. — DOI: 10.7358/rela-2016-002-ferr.
198. *From Cinema to Post-Cinema and Beyond: History, Theory, Practice* / University of Southern California. — Syllabus for IML 605, Fall 2018. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://web-app.usc.edu/soc/syllabus/20183/37490.pdf> (дата обращения: 07.08.2025).
199. Goldsmith E., Allen R. *The Survival Plan: Steps You Need to Know if the World Collapses* / E. Goldsmith, R. Allen // *The Ecologist*. — 1972. — № 1.

200. Gonder P. “Like a Monstrous Jigsaw Puzzle”: Genetics and Race in Horror Films of the 1950s / P. Gonder // *The Velvet Light Trap*. — 2003. — № 52. — P. 33–44.
201. Graham E. L. *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture* / E. L. Graham. — New Brunswick : Rutgers University Press, 2002. — 259 p.
202. Guattari F. *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm* / F. Guattari. — Sydney : Power Publications, 1995.
203. Halberstam J. M., Livingston I. (eds.). *Posthuman Bodies* / J. M. Halberstam, I. Livingston (eds.). — Bloomington : Indiana University Press, 1995. — 276 p.
204. Halberstam J. *Wild Things: The Disorder of Desire* / J. Halberstam. — Durham : Duke University Press, 2020.
205. Hansen M. *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media* / M. Hansen. — New York : Routledge, 2006.
206. Harpertill C. Žižek’s Critique of New Materialism: Can We Theorise Natural Subjectivity? / C. Harpertill // *This Is Not a Sociology Blog*. — 12.03.2015. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://thisisnotasociology.blog/2015/03/12/zizeks-critique-of-new-materialism-can-we-theorise-natural-subjectivity/> (дата обращения: 31.08.2025).
207. Harris J. L., Taylor P. A. *Digital Matters: Theory and Culture of The Matrix* / J. L. Harris, P. A. Taylor. — London ; New York : Routledge, 2005. — 210 p.
208. Hassan I. Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture / I. Hassan // *The Georgia Review*. — 1977. — Vol. 31, № 4. — P. 830–850. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.jstor.org/stable/41397536> (дата обращения: 05.10.2025).
209. Hauskeller M., Philbeck T. D., Carbonell C. D. (eds.). *The Bloomsbury Handbook of Posthumanism* / M. Hauskeller, T. D. Philbeck, C. D. Carbonell (eds.). — London ; New York : Bloomsbury Academic, 2020.

210. Hayles K. N. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* / K. N. Hayles. — Chicago : University of Chicago Press, 1999. — 364 p.
211. Heise U. K. *Sense of Place and Sense of Planet: The Environmental Imagination of the Global* / U. K. Heise. — Berkeley ; Los Angeles : University of California Press, 2008. — 250 p.
212. Herbrechter S. *Posthumanism: A Critical Analysis* / S. Herbrechter. — London : Bloomsbury Academic, 2013. — 239 p.
213. Herbrechter S., Callus I., Rossini M., Grech M., de Bruin-Molé M., Müller C. (eds.). *Palgrave Handbook of Critical Posthumanism* / S. Herbrechter, et al. (eds.). — Cham : Palgrave Macmillan, 2022.
214. Hlavajova M. *Introduction* / M. Hlavajova // *Posthuman Glossary* / ed. by R. Braidotti, M. Hlavajova. — London ; New York : Bloomsbury Academic, 2018. — P. 6–10.
215. Horan M. *A Qualitative Analysis of Female Protagonists in Popular Science Fiction Cinema* / M. Horan. — Dundalk Institute of Technology, 2021. — 349 p. — [Электронный ресурс]. — URL: https://eprints.dkit.ie/id/eprint/755/1/MariaHoran_PhD_2021.pdf (дата обращения: 07.08.2025).
216. Hughes J. J. *Posthumans and Democracy in Popular Culture* / J. J. Hughes // *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television* / eds. M. Hauskeller, D. T. Philbeck, C. D. Carbonell. — Cham : Palgrave Macmillan, 2015. — P. 235–244.
217. Hurwitz M. *I See You: How James Cameron Created an Otherworldly Reality in Avatar: The Way of Water* [Электронный ресурс] // *Sound & Vision*. — 28 июля 2023. — Режим доступа: <https://www.soundandvision.com/content/i-see-you-how-james-cameron-created-otherworldly-reality-avatar-way-water> (дата обращения: 09.10.2025).

218. Iovino S., Oppermann S. *Material Ecocriticism: Materiality, Agency and Models of Narrativity* / S. Iovino, S. Oppermann. — [s. l.] : [s. n.], [n. d.]. — 376 p.
219. Ivakhiv A. *Ecologies of the Moving Image: Cinema, Affect, Nature* / A. Ivakhiv. — Waterloo : Wilfrid Laurier University Press, 2013. — 432 p.
220. Jameson F. *Progress versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?* / F. Jameson // *Science Fiction Studies*. — 1982. — № 27. — Vol. 9. — Part 2. — July. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/27/jameson.html> (дата обращения: 05.10.2025).
221. Kaltofen C. *Between Radical Posthumanism and Weak Anthropocentrism* / C. Kaltofen // *Reflections on the Posthuman in International Relations* / ed. by C. Eroukhmanoff, M. Harker. — Bristol : E-International Relations Publishing, 2017. — P. 19–28.
222. Karpouzou P., Zampaki N. *Symbiotic Posthumanist Ecologies in Western Literature, Philosophy and Art* / P. Karpouzou, N. Zampaki. — Bern : Peter Lang, 2023.
223. Kepley Jr. V. *Whose Apparatus? Problems of Film Exhibition and History* / V. Kepley Jr. // *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. — P. 533–549.
224. Kornhaber D. *From Posthuman to Postcinema: Crises of Subjecthood and Representation in Her* / D. Kornhaber // *Cinema Journal*. — 2017. — Vol. 56, № 4. — P. 17.
225. Bhabha H. K. *Cultural Diversity and Cultural Differences* / H. K. Bhabha // *The Post-Colonial Studies Reader*. — London : Routledge, 1995. — P. 206–213.
226. MacFarlane J. D., Kershaw K. A., Brown D. H. *Lichen Physiology and Cell Biology* / J. D. MacFarlane, K. A. Kershaw, D. H. Brown. — New York ; London : Plenum Press, 1985.
227. Machiorlatti J. A. *Ecocinema, Ecojustice, and Indigenous Worldviews: Native and First Nations Media as Cultural Recovery* / J. A. Machiorlatti // *Framing*

- the World: Explorations in Ecocriticism and Film / ed. by P. Willoquet-Maricondi. — Charlottesville ; London : University of Virginia Press, 2010. — P. 62–80.
228. Margulis L. The Symbiotic Planet: A New Look at Evolution / L. Margulis. — London : Phoenix, 1998. — 183 p.
229. McDougall A. M. Introduction: Hybrid Roots / A. M. McDougall // Science Is Fiction: The Films of Jean Painlevé / ed. by A. M. McDougall, B. Berg. — Cambridge, MA : MIT Press, 2001. — 213 p.
230. Miah A. A Critical History of Posthumanism / A. Miah // Medical Enhancement and Posthumanity / ed. by B. Gordijn, R. Chadwick. — Berlin : Springer, 2009. — P. 71–94.
231. Mitchell W. J. T. The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era / W. J. T. Mitchell. — London : MIT Press, 1998. — P. 83–84.
232. Mittman A. S., Hensel M. Classic Readings on Monster Theory. Vol. 1 / A. S. Mittman, M. Hensel. — Leeds : Arc Humanities Press, 2018.
233. Molloy M., Duncan P., Henry C. Screening the Posthuman / M. Molloy, P. Duncan, C. Henry. — Oxford : Oxford University Press, 2023. — 272 p.
234. Paul J. Frankenstein as a Gothic Text: Horror and Technophobia / J. Paul // Critical Posthumanities / ed. by G. Sengupta, R. Boruah. — Bilaspur : Shashwat Publication, 2024. — P. 24–32.
235. Pepperell R. The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain / R. Pepperell. — Bristol ; Portland : Intellect Books, 2003. — 203 p.
236. Peterson J. Green Porno and Sex Life of Animals in the Digital Age / J. Peterson // The Routledge Companion to Cinema and Gender. — London : Routledge, 2017. — P. 427–436.
237. Rouch J. Ciné-Ethnography / J. Rouch ; translated by S. Feld. — Minneapolis : University of Minnesota Press, 2003. — 416 p.
238. Ruppert P. Technology and the Construction of Gender in Fritz Lang's Metropolis / P. Ruppert // Genders. — 2000. — № 32. — P. 7. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.colorado.edu/gendersarchive1998->

2013/2000/11/01/technology-and-construction-gender-fritz-langs-metropolis

(дата обращения: 15.04.2022).

239. Short S. *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity* / S. Short. — Basingstoke : Palgrave Macmillan UK, 2005. — 256 p.
240. Shukin N. *Animal Capital: Rendering Life in Biopolitical Times* / N. Shukin. — Minneapolis : University of Minnesota Press, 2009. — [Электронный ресурс]. — URL: <http://faculty.las.illinois.edu/rushing/581/ewExternalFiles/Shukin-Animal%20Capital%20Ch.%202.pdf> (дата обращения: 05.08.2025).
241. Silverman K. *Suture* / K. Silverman // *The Subject of Semiotics*. — 317 p.
242. Silverman K. *World Spectators* / K. Silverman. — Stanford, CA : Stanford University, 2000. — 177 p.
243. Sobchack V. *What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh* / V. Sobchack // *Special Effects / Special Affects: Technologies of the Screen* (Conference Paper, Melbourne, March 25, 2000). — [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.sensesofcinema.com/2000/conference-special-effects-special-affects/fingers/#20> (дата обращения: 08.04.2024).
244. Staab L. *Hélène Cixous, Laida Lertxundi, and the Fruits of the Feminine* / L. Staab // *Philosophies*. — 2022. — Vol. 7, № 6. — Article 145. — DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060145>.
245. Stacey J. *The Cinematic Life of the Gene* / J. Stacey. — London : Duke University Press, 2021. — 344 p.
246. Szczepanik P. *Beyond the Crisis of Film Studies* / P. Szczepanik // *NECSUS. European Journal of Media Studies*. — 2021. — Vol. 10, № 2. — P. 13–17. — DOI: 10.25969/mediarep/17283.
247. Tähkämö L., Partonen T., Pesonen A. K. *Systematic Review of Light Exposure Impact on Human Circadian Rhythm* / L. Tähkämö, T. Partonen, A. K. Pesonen // *Chronobiology International*. — 2019. — Vol. 36, № 2. — P. 151–170. — DOI: 10.1080/07420528.2018.1527773.
248. Tasker Y. *Working Girls: Gender and Sexuality in Popular Cinema* / Y. Tasker. — London ; New York : Routledge, 1998. — 234 p.

249. The Etymology of “Cyberpunk” / Wikipedia. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберпанк> (дата обращения: 17.07.2025).
250. The Representation of Women in Cyberpunk / Medium. — 2020. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://medium.com/@venus.shortfilm/the-representation-of-women-in-cyberpunk-eea332766a7a> (дата обращения: 07.08.2025).
251. Thompson D. Wakana Forever: Black Panther in Black Political Thought / D. Thompson // Representations of Political Resistance and Emancipation in Science Fiction / ed. by J. Grant, S. Parson. — 2021. — P. 93–113.
252. Tolia-Kelly D. P. Visuality / Materiality. Images, Objects and Practices / D. P. Tolia-Kelly. — Burlington : Ashgate Publishing, 2012. — 210 p.
253. Transdisciplinarity. Stimulating Synergies, Integrating Knowledge: International Symposium on Transdisciplinarity, Val-d’Oise, France, 1998 / UNESCO, Division of Philosophy and Ethics. — UNESCO, 1998. — P. 29–38.
254. Uhlin G. Feminism and Vegetal Freedom in Agnès Varda’s *Le Bonheur* (1965) and *Vagabond* (1985) / G. Uhlin // *Philosophies*. — 2022. — Vol. 7, № 6. — Article 130. — DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060130>.
255. Vieira P. I. L. Animist Phytofilm: Plants in Amazonian Indigenous / P. I. L. Vieira // *Philosophies*. — 2022. — Vol. 7, № 6. — Article 138. — DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7060138>.
256. Wartenberg T. E. Philosophy of Film / T. E. Wartenberg // *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. — Thu Jul 30, 2015. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://plato.stanford.edu/entries/film/> (дата обращения: 06.07.2025).
257. Willoquet-Maricondi P. (ed.). *Framing the World: Explorations in Ecocriticism and Film* / P. Willoquet-Maricondi (ed.). — Charlottesville : University of Virginia Press, 2010. — 280 p.
258. Winkler S. The Reign of Classism: Social Bias in *Frankenstein* / S. Winkler. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://channel-31.com/2021/02/09/the-reign-of-classism-social-bias-in-frankenstein/> (дата обращения: 24.07.2025).

259. Wolfe C. *Critical Environments: Postmodern Theory and the Pragmatics of the Outside* / C. Wolfe. — Minneapolis : University of Minnesota Press, 1998. — 200 p.
260. Wolfe C. *What Is Posthumanism?* / C. Wolfe. — Minneapolis : University of Minnesota Press, 2010.
261. Young R. J. C. *Colonial Desire: Hybridity in Theory, Culture and Race* / R. J. C. Young. — New York : Routledge, 1995. — 256 p.
262. Zabunyan D. *What Film Is Able to Do: Foucault and Cinematic Knowledge* / D. Zabunyan // *Foucault at the Movies* / ed. by P. Maniglier, D. Zabunyan. — New York : Columbia University Press, 2018. — 259 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

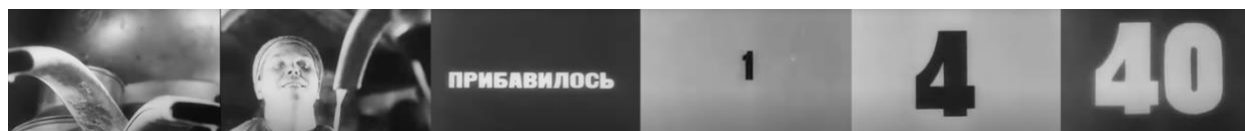


Рисунок 1. Кадр из х/ф «Старое и новое», 1929, реж. С. Эйзенштейн



Рисунок 1.1. Кадр из х/ф «Старое и новое», 1929, реж. С. Эйзенштейн



Рисунок 2. Монтажная фраза с сокращениями из д/п/ф «Шестая часть мира», 1926, реж. Д. Вертов (слева направо, сверху вниз)



Рисунок 3 Соотнесение в одном кадре крестьянского труда и современных способов сельскохозяйственного производства в д/п/ф «Шестая часть мира», 1926, реж. Д. Вертов



Рисунок 4. Монтажная фраза из сцены на Одесской лестнице в х/ф «Броненосец Потемкин», 1925, реж. С. Эйзенштейн



Рисунок 5. Кадры из х/ф «Пожарный из Фоли-Бержер», 1928, реж. неизвестен



Рисунок 6. Кадр из х/ф «Новые времена», 1936, реж. Ч. Чаплин



Рисунок 7. Кадр из х/ф «Наконец в безопасности!», 1923, реж. Фред С. Ньюмейер, С. Тейлор



Рисунок 8. Кадр из х/ф «Паровоз Генерал», 1926, реж. К. Брукман, Б. Китон



Рисунок 9. Тату с номером главной героини в х/ф «Альфавилль», 1965, реж. Ж.-Л. Годар

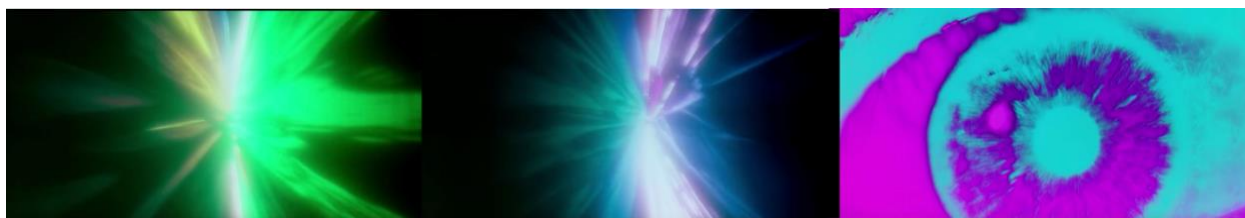


Рисунок 10. Цветовая абстракция и двойная экспозиция реалистичного изображения и инвертированных цветов в х/ф «Космическая Одиссея 2001 года», 1968, С. Кубрик



Рисунок 11. Съемка ландшафтов Земли в инвертированном цвете в х/ф «Космическая Одиссея 2001 года», 1968, С. Кубрик



Рисунок 12. Кадры из х/ф «Лестница», 1987, реж. З. Рыбчинский



Рисунок 13. Кадр из х/ф «Странные дни», 1995, реж. К. Бигелоу

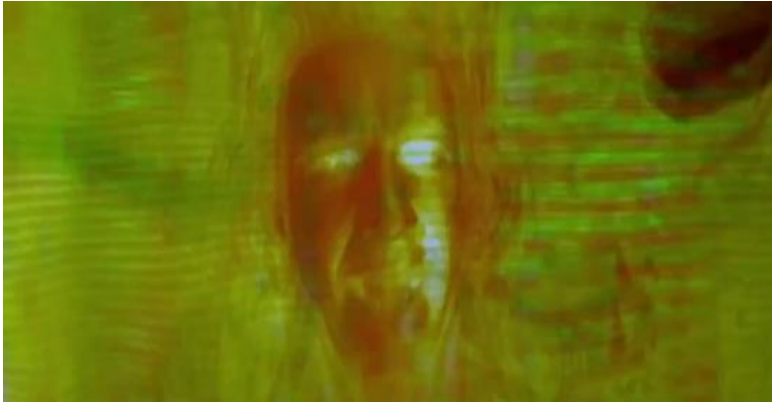


Рисунок 14. Кадр из х/ф «Странные дни», 1995, реж. К. Бигелоу



Рисунок 15. Кадр из х/ф «Дансер», 2000, реж. Ф. Гарсон

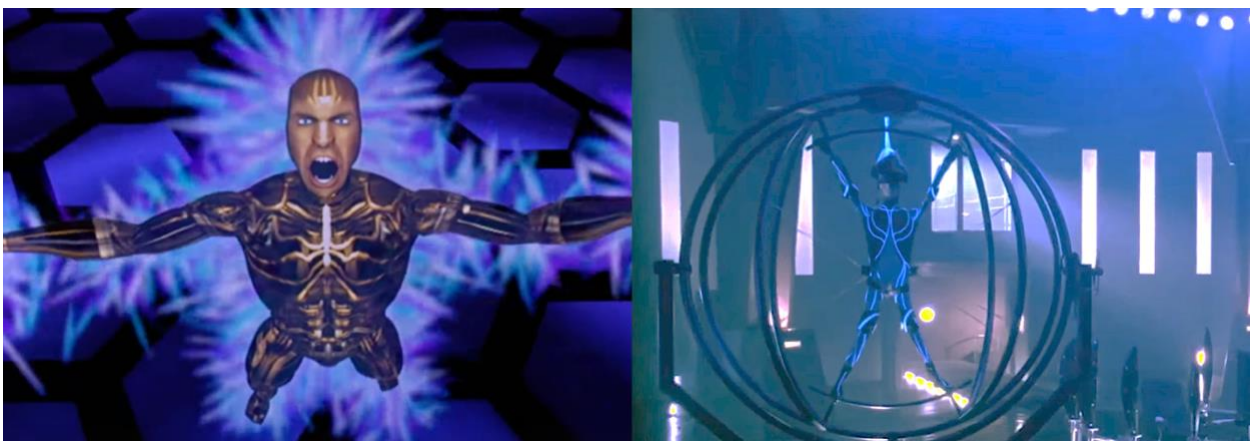


Рисунок 16. Кадры из х/ф «Газнокосильщик», 1992, реж. Б. Леонард



Рисунок 17. Сцена приема пищи в х/ф «Преступления будущего», 2022, реж. Д. Кроненберг.

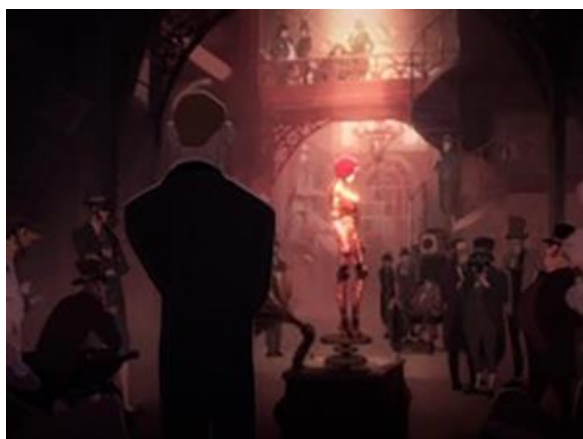


Рисунок 18. Сравнение кадров из э. «Хорошей охоты», а/с «Любовь. Смерть. Роботы», 2018, реж. О. Томас и х/ф «Метрополис», 1927, реж. Ф. Ланг

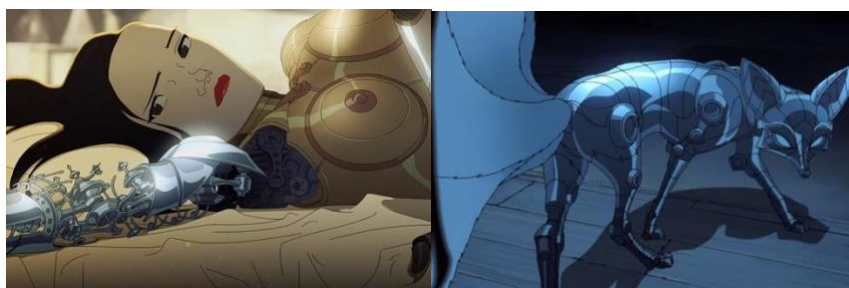


Рисунок 19. Кадры из э. «Хорошей охоты», а/с «Любовь. Смерть и роботы», 2018, реж. О. Томас



Рисунок 20. Кадр из х/ф «Недотрога», 2018, реж. А. Пинтилие

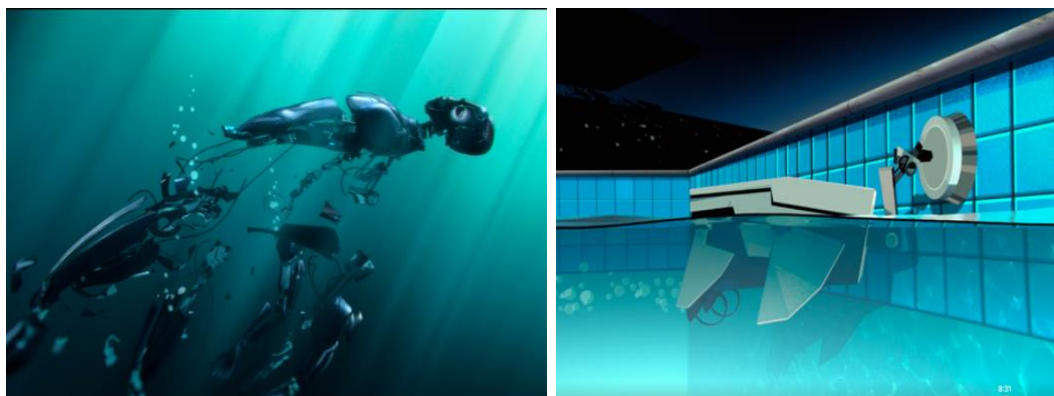


Рисунок 21. Кадры из э. «Зима Блю», а/с «Любовь. Смерть. Роботы», 2019, реж. Г. Пенначиоле, Р. Валли



Рисунок 22. Сравнение архитектуры в э. «Зима Блю», а/с «Любовь. Смерть. Роботы», 2019, реж. Г. Пенначиоле, Р. Валли и картины «Благовещение со Святым Эмигдием», 1486, К. Кривелли



Рисунок 23. Кадр с гермафродитом из х/ф «Кровь поэта», 1930, реж. Ж. Кокто



Рисунок 24. Кадр из д/ф «Медуза», 1965, реж. Ж. Пенлеве



Рисунок 25. Пионер документальной подводной съемки Ж. Пенлеве со съемочным оборудованием



Рисунок 26. Ребенок-бык в х/ф «Забутые», 1950, реж. Л. Бунюэль



Рисунок 27. Изабелла Росселини в роли самца мухи в проекте «Зеленое порно», 2008, реж. И. Росселини



Рисунок 28. Использование размытых линз в х/ф «Иа», 2022, реж. Е. Сколимовски напоминают о телесной обусловленности восприятия



Рисунок 29. Кадр из х/ф «Иа», 2022, реж. Е. Сколимовски

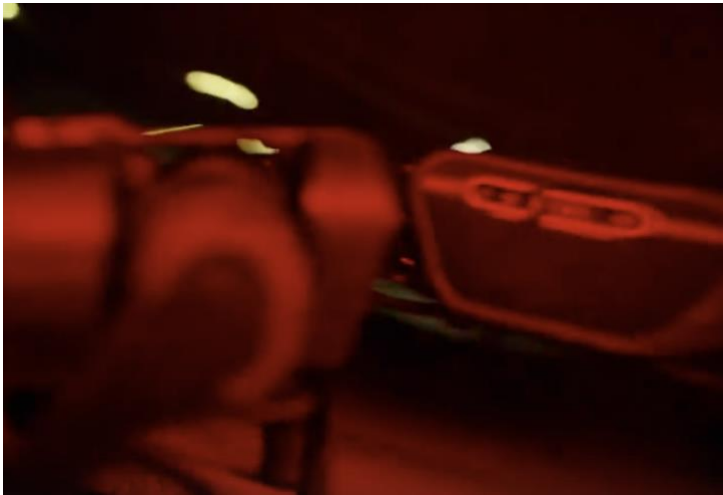


Рисунок 30. Кадр из х/ф «Иа», 2022, реж. Е. Сколимовски



Рисунок 31. Некритический антропоморфизм в а/с «Глупые симфонии. Цветы и деревья», 1932, реж. У. Дисней



Рисунок 32. Кадры из х/ф «Растительный аватар мадемуазель Флора», 1965, реж. Ж. Барбийон



Рисунок 33. Кадры из х/ф «Перезагрузка», 2021, реж. Л. Чжэньчао



Рисунок 34. Кадры из х/ф «Белый шум», 2022, реж. Н. Баумбах



Рисунок 35. Сопоставление цветка и тела женщины, х/ф «Каменный остров», 2022, реж. М. Дженкинс



Рисунок 36. Ассоциирование с героиней образы по цветовому признаку, х/ф «Каменный остров», 2022, реж. М. Дженкинс



Рисунок 37. Сюжетная параллель цветок — человек. Сопоставление цветка и тела женщины, х/ф «Каменный остров», 2022, реж. М. Дженкинс

ПРИЛОЖЕНИЕ 2**Упомянутые источники**

1. Бабушкина лупа [Кинофильм] / реж. Дж. А. Смит. – Великобритания, 1900.
2. Человек с резиновой головой [Кинофильм] / реж. Ж. Мельес. – Франция, 1901.
3. Русалка [Кинофильм] / реж. Ж. Мельес. – Франция, 1904.
4. Гомункулус [Кинофильм] / реж. О. Риппер. – Германия, 1916.
5. High and Dizzy [Кинофильм] / реж. Э. Ллойд. – США, 1920.
6. Голем [Кинофильм] / реж. К. Безе, П. Вегенер. – Германия, 1920.
7. Певец джаза [Кинофильм] / реж. А. Кросленд. – США, 1927.
8. Человек с киноаппаратом [Кинофильм] / реж. Д. Вертов. – СССР, 1929.
9. Душитель [Документальный фильм] / реж. Ф. Перси Смит. – Великобритания, 1930.
10. Женщина [Кинофильм] / реж. Е. Дзиган, Б. Шрейбер. – СССР, 1932.
11. Кровь поэта [Кинофильм] / реж. Ж. Кокто. – Франция, 1932.
12. Уродцы [Кинофильм] / реж. Т. Браунинг. – США, 1932.
13. Цветы и деревья [Анимационный фильм] / созд. У. Дисней. – США, 1932.
14. Морской конек [Документальный фильм] / реж. Ж. Пенлеве. – Франция, 1934.
15. Тварь из Черной лагуны [Кинофильм] / реж. Дж. Арнольд. – США, 1954.
16. Вторжение похитителей тел [Кинофильм] / реж. Д. Сигел. – США, 1956.
17. Чужой [Кинофильм] / реж. Р. Скотт. – США, Великобритания, 1979.
18. Сталкер [Кинофильм] / реж. А. Тарковский. – СССР, 1979.
19. Бегущий по лезвию [Кинофильм] / реж. Р. Скотт. – США, 1981.
20. Терминатор [Кинофильм] / реж. Дж. Кэмерон. – США, 1984–1991.

21. Поцелуй [Кинофильм] / реж. Р. Рафф, Дж. Гаммон. – США, 1986.
22. Тэцуо — железный человек [Кинофильм] / реж. С. Цукамото. – Япония, 1989.
23. The Kayapo Video Project [Видеопроект] / коллектив авторов. – Бразилия, 1990-е.
24. Kanehsatake: 270 Years of Resistance [Документальный фильм] / реж. А. Обомсавин. – Канада, 1993.
25. Призрак в доспехах [Анимационный фильм] / реж. М. Осии. – Япония, 1995.
26. Сеть [Кинофильм] / реж. И. Уинклер. – США, 1995.
27. Жестокая игра [Кинофильм] / реж. Н. Джордан. – США, 1992.
28. Парни не плачут [Кинофильм] / реж. К. Пирс. – США, 1999.
29. Экзистенция [Кинофильм] / реж. Д. Кроненберг. – Канада, 1999.
30. Матрица [Кинофильм] / реж. Л. и Э. Вачовски. – США, 1999.
31. Кинг Конг [Кинофильм] / реж. П. Джексон. – Новая Зеландия, США, 2005.
32. Ржавчина и кость [Кинофильм] / реж. Ж. Одиар. – Франция, 2012.
33. Мальчик, который ел птичий корм [Кинофильм] / реж. Э. Лигизос. – Греция, 2012.
34. Мутон [Кинофильм] / реж. Ж. Деру, М. Пистоне. – Франция, 2013.
35. Побудь в моей шкуре [Кинофильм] / реж. Д. Глейзер. – Великобритания, 2013.
36. Тепло наших тел [Кинофильм] / реж. Дж. Левин. – США, 2013.
37. Во плоти [Сериал] / реж. Дж. Кэмпблerr. – Великобритания, 2013.
38. Я, Франкенштейн [Кинофильм] / реж. С. Битти. – США, 2014.
39. Годзилла [Кинофильм] / реж. Г. Эдвардс. – США, 2014.
40. Из машины [Кинофильм] / реж. А. Гарланд. – Великобритания, 2014.
41. Страшные сказки: Город ангелов [Сериал] / созд. Дж. Логан. – США, 2014–2016.

42. Лобстер [Кинофильм] / реж. Й. Лантимос. – Ирландия, Великобритания, 2015.
43. Новая эра Z [Кинофильм] / реж. К. Маккарти. – Великобритания, 2016.
44. Анон [Кинофильм] / реж. Э. Никкола. – США, 2018.
45. Перезагрузка [Кинофильм] / реж. Л. Чжэньчжао. – Китай, 2021.
46. Чувствительные ко времени [Кинофильм] / реж. К. Гурдон. – Франция, 2024.