



ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782



НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 19(3)

The Art and Science of Television



Институт кино и телевидения (ГИТР)

Наука телевидения 19 (3), 2023

Научный журнал

ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782

DOI: 10.30628/1994-2023-19_3

Учредитель и издатель — Институт кино и телевидения (ГИТР)

Адрес — Россия, 125284, Москва, Хорошевское ш., д. 32А

Периодичность выпуска — ежеквартально.

Периодический журнал «Наука телевидения» посвящен актуальным вопросам истории, теории и практики искусства цифровых медиа.

Публикует результаты исследований по научным специальностям «Кино, теле- и другие экранные искусства», «Теория и история культуры», «Социология культуры, духовной жизни». Базируется на материалах научных трудов ведущих ученых Государственного института искусствознания, Института кино и телевидения (ГИТР), ранее Гуманитарного института телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина, а также других российских и зарубежных вузов. Предназначен для исследователей экранных искусств и специалистов-практиков телевидения, кино, радио и новых медиа.

Издается с 2004 г.

Миссия

- исследовать искусство телевидения в контексте смежных искусств и наук;
- анализировать изменения, происходящие в обществе и на телевидении;
- прогнозировать развитие медиаиндустрии и научного знания в области экранных искусств и экранной культуры.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и массовых коммуникаций РФ. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-75975

© Институт кино и телевидения (ГИТР), 2023

GITR Film and Television School

The Art and Science of Television 19 (3), 2023

Journal

ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782

DOI: 10.30628/1994-2023-19,3

Founder & publisher—GITR Film and Television School

Address—32A, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, Russia

Published quarterly.

The Art and Science of Television periodical journal is the actual issues of history, theory and practice of digital media art. It publishes results of scientific researches in the following disciplines: Cinema, TV and Other Screen Arts; Theory and History of Culture; Sociology of Culture and Spiritual Life. The articles are based on academic works of leading researchers of the State Institute for Art Studies, GITR Film and Television School and other Russian and foreign universities. The journal is addressed to researchers of screen arts and practicing specialists in the field of television, cinema, radio, & new media. Published since 2004.

The journal has been published since 2004.

Our mission is

- to study the art of television in the context of related arts and sciences;
- to analyze the changes taking place in society and television;
- to predict the development of media industry and scientific knowledge in the field of screen arts and screen culture.

The journal is registered with the Ministry of Press, Television Broadcasting and Mass Communications of the Russian Federation. Registration certificate ПИ № ФС 77-75975

© GITR Film and Television School, 2023

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ И РЕДАКЦИОННО-ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

Председатель редакционно-экспертного совета

- Юрий Михайлович Литовчин — канд. искусствоведения, профессор, ректор, Институт кино и телевидения (ГИТР), член Европейской киноакадемии (EFA), Москва, Россия

Главный редактор

- Григорий Рафаэлевич Консон — главный редактор, редактор, д-р искусствоведения, д-р культурологии, профессор, директор Учебно-научного центра гуманитарных и социальных наук — председатель Экспертного совета по гуманитарным и социальным наукам, образованию и культуре, Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет), Москва, Россия

Члены редакционной коллегии

- Ольга Борисовна Хвоина — ответственный секретарь, редактор, канд. искусствоведения, профессор, советник при ректорате по научной работе и международному сотрудничеству, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Елена Сергеевна Еркина — начальник отдела научно-технической информации, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Татьяна Михайловна Лукова — дизайнер, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Марина Фролова-Уокер — PhD, профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания

Редактор и переводчик

- Анна Петровна Евстропова — переводчик, Самара, Россия

Приглашенные редакторы

- Александр Александрович Писарев — младший научный сотрудник, Институт философии РАН, Москва, Россия
- Наталья Викторовна Верещагина — приглашенный преподаватель, Институт медиа, Факультет креативных индустрий, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Россия

Члены редакционно-экспертного совета

- Елена Яковлевна Бурлина — д-р филос. наук, профессор, Самарский государственный медицинский университет Минздрава России, Самара, Россия
- Антон Анатольевич Деникин — канд. культурологии, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

- Артем Николаевич Зорин — д-р филол. наук, профессор, Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия
- Катриона Келли — профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания
- Илья Вадимович Кирия — PhD in Media Studies, кандидат филологических наук, исследователь лаборатории GRESEC Университета Гренобль-Альпы, Гренобль, Франция
- Людмила Борисовна Ключева — д-р искусствоведения, доцент, Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова, Москва, Россия
- Ольга Александровна Лавренова — д-р филос. наук, ведущий научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (ИНИОН РАН), Москва, Россия
- Вольфганг Мастнак — Dr.phil. Dr.rer.nat. Dr.rer.med. Dr.sportwiss. Dr.paed. Dr.paed. habil., профессор, Пекинский университет, Пекин, Китай, профессор, университет музыки и исполнительских искусств, Мюнхен, Германия
- Наталья Новак — PhD, и.о. профессора, Дортмундский технический университет, Дортмунд, Германия
- Алексей Юрьевич Овчаренко — д-р филол. наук, доцент, заведующий кафедрой лингводидактики и тестологии, Российский университет дружбы народов, Москва, Россия
- Николай Николаевич Подосокорский — канд. филол. наук, старший научный сотрудник НИЦ «Достоевский и мировая культура» Института мировой литературы им. А.М. Горького РАН, первый заместитель главного редактора журнала «Достоевский и мировая культура». Филологический журнал, Великий Новгород, Москва, Россия
- Андрей Максович Райкин — шеф-редактор службы информационного вещания телеканала «Россия-Культура», руководитель творческих мастерских на факультете журналистики Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия
- Екатерина Викторовна Сальникова — д-р культурологии, канд. искусствоведения, заведующий сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия
- Олеся Витальевна Строева — д-р культурологии, канд. филос. наук, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Григорий Львович Тульчинский — д-р филос. наук, профессор, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Санкт-Петербург, Россия
- Елка Чернокожева — Dr.Phil.Habil., соучредитель и сотрудник Европейской ассоциации исследователей культуры (ERICarts Network), Кельн, Германия
- Андрей Михайлович Шемякин — канд. филол. наук, старший преподаватель, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, вице-президент Гильдии киноведов и кинокритиков России, Москва, Россия

Chairman of the Editorial Council Board

• Yuri M. Litovchin—Cand.Sci. (Art History), Professor, Rector, the GTR Film and Television School, member of the European Cinema Academy (EFA), Moscow, Russia

Editor-in-Chief

• Grigoriy R. Konson—Editor-in-Chief, Editor, D.Sci. (Art History), D.Sci. (in Cultural Studies), Professor, Director of the Humanities & Social Sciences Center—Chairman of the Council for Humanities & Social Sciences Research, Education, & Culture, MIPT University, Moscow, Russia

Editorial Board

- Olga B. Khvoina—Executive Secretary, Editor, Cand.Sci. (Art History), Professor, Rector's Advisor for Academic and International Affairs, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Marina Frolova-Waker—PhD (Art History), Professor, the Cambridge University, Cambridge, United Kingdom
- Tatiana M. Lukova—Designer, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Elena S. Yerkina—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia

Editor and Translator

• Anna P. Evstropova—Translator, Samara, Russia

Guest Editors

- Alexander Pisarev—Junior Research Fellow, Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
- Natalia Vereshchagina—Visiting Lecturer, Institute of Media, Faculty of Creative Industries, HSE University, Moscow, Russia

Editorial Council Board

- Yelena Y. Burlina—Dr.Sci. (Philosophy), Professor, the Samara State Medical University of the Ministry of Health of Russia, Samara, Russia
- Anton A. Denikin—Cand.Sci. (Culture Studies), Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Artem N. Zorin—Dr.Sci. (Philology), Professor, the Saratov State University, Saratov, Russia
- Catriona Kelly—Member of the Editorial Council Board, Professor, Cambridge, Cambridge University
- Ilya V. Kiria—PhD in Media Studies, Cand. Sci. in Journalism, Research Fellow, GRESEC Lab, University Grenoble Alpes, Grenoble, France
- Ludmila B. Kluyeva—Dr.Sci. (Art History), Assistant Professor, the All-Russian State S.A. Gerasimov Institute for Cinematography, Moscow, Russia

- Olga A. Lavrenova—Dr.Sci. (Philosophy), Leading Researcher, the Institute of Scientific Information on Social Sciences (INIION) of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
- Wolfgang Mastnak—Dr.phil. Dr.rer.nat. Dr.rer.med. Dr.sportwiss. Dr.paed. Dr.paed.habil., Professor, Beijing Normal University, Beijing, China, University of Music and Performing Arts, Munich, Germany
- Natalia Nowack— PhD, Substitute professorship, TU Dortmund University, Dortmund, Germany
- Alexey Yu. Ovcharenko—Dr.Sci. (Philology), Assistant Professor, Head of the Department of Linguodidactics and Testology, the Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), Moscow, Russia
- Nikolai N. Podosokorsky—PhD (in Philology), Senior Researcher, Research Centre “Dostoevsky and World Culture,” A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, First Deputy Editor-in-Chief, Dostoevsky and World Culture. Philological journal, Veliky Novgorod, Moscow, Russia
- Andrei M. Raikin—Editor-in-Chief of the Service of Informational Broadcast of the Television Channel “Rossiya-Kultura”, Director of Creative Workshops at the Journalism Department of the Moscow State M.V. Lomonosov University, Moscow, Russia
- Yekaterina V. Salnikova—Dr.Sci. (Culture Studies), Leading Researcher, the State Institute for Art Studies, Moscow, Russia
- Olesya V. Stroevea—D.Sci. in Cultural Studies, Cand.Sci. (Philosophy), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Grigorii L. Tulchinskii—Dr.Sci. (Philosophy), Professor, HSE University, St. Petersburg, Russia
- Elka Tchernokojeva—Dr.Phil.Habil., Co-founder and Member of the European Association of Cultural Researchers (ERICarts Network), Cologne, Germany
- Andrei M. Shemyakin—Cand.Sci. (Philology), Senior Lecturer, the Lomonosov Moscow State University, Vice-president of the Guild of Film Experts and Film Critics of Russia, Moscow, Russia

ПОСТГУМАНИЗМ(Ы) В МЕДИАКУЛЬТУРЕ И СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ

АЛЕКСАНДР АЛЕКСАНДРОВИЧ ПИСАРЕВ НАТАЛЬЯ ВИКТОРОВНА ВЕРЕЩАГИНА ПО ТУ СТОРОНУ ТЕОРИИ: ПРЕДИСЛОВИЕ К СПЕЦВЫПУСКУ	13
--	----

ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

АНАСТАСИЯ ИГОРЕВНА КРИМАН ПОСТГУМАНИЗМ И СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО: ПЕРЕСБОРКА АНТРОПОЦЕНТРИСТСКОГО ДИСКУРСА.....	21
--	----

АЛЕКСАНДР АЛЕКСАНДРОВИЧ ПИСАРЕВ АНАСТАСИЯ ВЛАДИМИРОВНА АЛЁХИНА ART&SCIENCE И ПОСТГУМАНИЗМ: ТЕХНОНАУКА, ЭСТЕТИКА И ТЕЛЕСНОСТЬ.....	43
--	----

OKSANA O. PERTEL DIGITAL FASHION BODIES: POSTHUMAN PERSPECTIVES.....	69
---	----

ФЕНОМЕНЫ «ВРЕМЯ» И «ПРОСТРАНСТВО» В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ И КУЛЬТУРЕ

NATALIA V. VERESHCHAGINA PANOS KOMPATSIARIS CATASTROPHISM AND NATURE'S REVOLT: ECOLOGICAL MONSTROSITY IN POPULAR MEDIA NARRATIVES.....	97
--	----

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

НАТАЛЬЯ ВИКТОРОВНА СТОЛБОВА «ЗАТЕРЯННЫЕ В КОСМОСЕ» ОТ 1965-ГО К 2018-МУ: ФОРМИРОВАНИЕ КИБОРГАНИЧЕСКИХ СООБЩЕСТВ.....	123
---	-----

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

АЛЕКСАНДР ВЛАДИМИРОВИЧ ПАВЛОВ ПОСТЗОМБИ: ПОСТГУМАНИЗАЦИЯ МОНСТРА В СОВРЕМЕННЫХ ФИЛЬМАХ О ЗОМБИ.....	153
---	-----

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

ANNA A. SUVOROVA MODES OF MONSTROSITY IN VISIONARY AND OUTSIDER ART: FROM DIVINE TO MACHINE AND BACK	177
--	-----

POSTHUMANISM(S) IN MEDIA CULTURE AND CONTEMPORARY ART**ALEXANDER A. PISAREV****NATALIA V. VERESHCHAGINA**

BEYOND THEORY:

PREFACE TO THE SPECIAL ISSUE.....13

VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE: METHODOLOGICAL APPROACHES**ANASTASIA I. KRIMAN**

POSTHUMANISM AND CONTEMPORARY ART:

REASSEMBLING THE ANTHROPOCENTRIC

DISCOURSE IN THE VISUAL SPACE.....21

ALEXANDER A. PISAREV**ANASTASIA V. ALEKHINA**

ART&SCIENCE AND POSTHUMANISM:

TECHNOSCIENCE, AESTHETICS AND BODY.....43

OKSANA O. PERTEL

DIGITAL FASHION BODIES:

POSTHUMAN PERSPECTIVES.....69

THE PHENOMENA OF TIME AND SPACE IN VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE**NATALIA V. VERESHCHAGINA****PANOS KOMPATSIARIS**

CATASTROPHISM AND NATURE'S REVOLT:

ECOLOGICAL MONSTROSITY

IN POPULAR MEDIA NARRATIVES.....97

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS**NATALYA V. STOLBOVA**

LOST IN SPACE FROM 1965 TO 2018:

THE CYBORGANIC COMMUNITY BUILDING.....123

THE REPRESENTATION OF THE IMAGE OF THE HERO ON THE CONTEMPORARY SCREEN**ALEXANDER V. PAVLOV**

POST-ZOMBIE:

POSTHUMANIZATION OF A MONSTER

IN ZOMBIE MOVIES.....153

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА**ANNA A. SUVOROVA**

MODES OF MONSTROSITY IN VISIONARY

AND OUTSIDER ART:

FROM DIVINE TO MACHINE AND BACK.....177

**ПОСТГУМАНИЗМ(Ы)
В МЕДИАКУЛЬТУРЕ
И СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ**

**POSTHUMANISM(S)
IN MEDIA CULTURE
AND CONTEMPORARY ART**

BEYOND THEORY: PREFACE TO THE SPECIAL ISSUE

This issue of *The Art and Science of Television* marks the second thematic edition of the journal. It is dedicated to visual representations and embodiments of posthumanistic ideas in popular media culture and contemporary art.

Posthumanism encompasses a broad range of philosophical ideas and theories, from extropianism to dark ecology, from optimistic views on science and technology as a path to immortality to studies of the logical foundations of the environmental crisis. This is why researchers often refer to it in its plural form: posthumanism(s). Despite the diverse approaches and philosophical optics, posthumanism(s) share a common thread: redefining our understanding of the human in the face of evolving technological, social, economic, and environmental conditions.

Posthumanistic projects intersect at the point where the thesis of universality and exclusivity of human experience and ways of existence and thinking is problematized. Deconstructing this notion, the authors insist on the plural. It is not about just human, but rather the different and irreducible ways of existence, emotions, and thoughts of individuals from various cultures, communities, and social groups. Not man, but people and nonhuman living beings. The diversity of humans is placed on equal footing with the diversity of other biological species and their individuals, machines and all earthly Others. Thus, the posthumanist perspective brings out of the shadow of the human various nonhuman beings and even groups (economic, ethnic, religious, etc.) marginalized due to their non-conformity with imposed standards of a presumably unified human identity. It is here where so many Others open up, both existing and possible.

Posthumanists construct their projects using intricate theoretical languages, with categorical apparatuses of philosophy, social theory, and interdisciplinary science and technology studies, but also with the help of boundless imagery (take Donna Haraway's works alone!). The point is that the deconstruction of human universality and exceptionalism implies the deconstruction of certain established Western categories and oppositions that form both thinking and perception, as well as behavior. They are so deeply rooted within us that arguments and reasoning alone are sometimes not enough; work with the preconscious is necessary, which involves, among other things, the use of imagery and metaphor. In addition, groups marginalized by the anthropocentric thesis do not yet have their own stable language, so they often resort to metaphorical statements to construct a dialogue.

The world in which posthumanistic issues are born and gain relevance is largely shaped by images—scientific, technical, news-related, artistic—and various

forms of media. It is no coincidence, therefore, that popular media culture and contemporary art are highly receptive to posthumanistic ideas. Not only they express these ideas in their own visual languages, but also develop them, becoming visual thinking beyond theory. For instance, *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) and *Black Mirror* (2011–present) have long been considered by researchers as meaningful critical statements. Today, in addition to them, there are numerous movies, series, and artistic projects, including, for example, *Love, Death & Robots* (2019–present).

The articles in this issue demonstrate the diverse range of representations of posthumanistic ideas and their reinterpretations in popular media culture and contemporary art. They also showcase the possibilities for discussion that arise through the use of visual languages. The articles in the first section establish a theoretical framework that describes the options and potential for translating abstract philosophical language into the visual artistic field. Anastasia Kriman offers a perspective on how posthumanism concepts can be translated into expressions of contemporary art and how they can expand. Alexander Pisarev and Anastasia Alekhina delve into the aesthetics and theoretical foundations of Art&Science. Oksana Pertel explores the intersection of the languages of digital fashion and posthumanism, describing digital bodies.

The following sections of the issue focus on specific case studies in media culture, which the authors associate with posthumanistic shifts in popular images and narratives. Panos Kompatsiaris and Natalia Vereshchagina examine the MonsterVerse film franchise in the context of growing ecological consciousness in the Anthropocene epoch. Natalia Stolbova reflects on the representation of cyborg communities in the TV series *Lost in Space* (1965–1968, 2018–2021). Alexander Pavlov captures the transformation of zombie narratives within the framework of posthumanistic teratology and introduces the concept of postzombies to denote a new type of hero symptomatic of the present time.

The issue concludes with an article by Anna Suvorova dedicated to the portrayal of monstrosity in the works of visionaries and outsider artists who offer astonishing languages for describing monsters.

We hope that this issue will provide an attentive reader with an understanding of the forms of imagery and posthumanist ideas present in media culture and contemporary art, as well as the potential that unfolds in the dialogue between philosophy and popular media culture.

We thank the editorial board of *The Art and Science of Television* journal and its founder, GTR Film and Television School, for supporting the idea of this issue and the honor of being invited as editors.

Alexander Pisarev, Natalia Vereshchagina,
Guest Editors of the Issue

По ту сторону теории: предисловие к спецвыпуску

Этот выпуск журнала «Наука телевидения» является вторым тематическим номером, он посвящен визуальным репрезентациям и воплощениям постгуманистических идей в популярной медиакультуре и проектах современного искусства.

Постгуманизм — это зонтичный термин, за которым скрываются разнообразные философские идеи и теории: от экстропианства до темной экологии, от оптимистических взглядов на науку и технику как средства достижения бессмертия до исследований логических основ экологического кризиса. Поэтому часто прибегают к множественному числу: постгуманизм(ы). Несмотря на многообразие подходов и философских оптик, постгуманизм(ы) объединяет семейное сходство — переопределение способов говорить о человеке и человеческом в меняющихся технологических, социальных, экономических и экологических условиях.

Постгуманистические проекты пересекаются в точке проблематизации тезиса об универсальности и исключительности опыта и способа существования и мышления человека. Деконструируя это представление, авторы настаивают на множественном числе. Не человек, а разные и нередуцируемые способы существования, чувствования и мышления людей из разных культур, сообществ, социальных групп. Не человек, а люди и другие живые существа. Многообразие людей помещается на одну плоскость с многообразием прочих биологических видов и их особей, техники и всех земных Других. Таким образом, постгуманистическая перспектива выводит из тени человеческого разных нечеловеческих существ и целые группы (экономические, этнические, религиозные и т.д.), дискриминируемые из-за несоответствия навязываемым стандартам якобы единого человеческого. Открывается вид на множество Иных — как существующих, так и возможных.

Постгуманисты выстраивают свои проекты при помощи сложных теоретических языков, используя категориальные аппараты из философии, социальной теории и междисциплинарных исследований науки и техники, но также при помощи богатой образности (чего только стоит письмо Донны Харауэй!). Дело в том, что деконструкция универсальности и исключительности человека — это деконструкция некоторых устоявшихся западных категорий и оппозиций, которые формируют и мышление, и восприятие, и поведение. Они столь глубоко укоренены в нас, что аргументов и рассуждений, обращенных к разуму, порой недостаточно: необходима работа с досознательным, для чего, помимо прочего, и привлекается образность, метафорика. Вдоба-

вок маргинализируемые антропоцентрическим тезисом группы еще не имеют собственного устойчивого языка, поэтому часто прибегают к метафорическим высказываниям для построения диалога.

Мир, в котором рождается и приобретает актуальность постгуманистическая проблематика, во многом сформирован изображениями — научными, техническими, новостными, художественными — и всевозможными медиа. Поэтому неслучайно, что популярная медиакультура и современное искусство весьма гостеприимны к постгуманистическим идеям. Они не только выражают их на собственных визуальных языках, но и развивают, становясь визуальным мышлением по другую сторону теории. Так, «Бегущий по лезвию» (1982, Ридли Скотт) и «Черное зеркало» (2011 – наст. вр.) уже давно рассматриваются исследователями как содержательные критические высказывания. Сегодня, помимо них, это множество фильмов, сериалов и художественных проектов, включая, например, «Любовь. Смерть. Роботы» (2019 – наст. вр.).

Статьи в этом номере показывают, насколько разнообразна палитра репрезентаций постгуманистических идей и их переосмыслений в популярной медиакультуре и современном искусстве, а также демонстрируют, какие возможности для дискуссии открываются благодаря использованию визуальных языков. В статьях первого блока задается теоретическая рамка, описывающая варианты и возможности перехода абстрактного философского языка в визуальное художественное поле. Анастасия Криман предлагает взглянуть на то, как концепты постгуманизма могут быть переведены в высказывания современного искусства, и как они могут расширяться. Александр Писарев и Анастасия Алёхина обращаются к эстетике и теоретическим установкам Art&Science. Оксана Пертель сталкивает языки цифровой моды и постгуманизма, описывая цифровые тела.

Следующие блоки номера обращены к отдельным кейсам медиакультуры, которые авторы связывают с постгуманистическими сдвигами в популярных образах и нарративах. Панос Компацарис и Наталья Верещагина рассматривают кинофраншизу MonsterVerse в контексте нарастающего экологического сознания в эпоху антропоцена. Наталья Столбова размышляет о репрезентации киборганических сообществ в сериалах «Затерянные в космосе» (1965–1968, 2018–2021). Александр Павлов фиксирует трансформацию нарративов о зомби в контексте постгуманистической тератологии и вводит концепт «постзомби» для обозначения нового типа героя, симптоматичного для современности.

Закрывает номер статья Анны Суворовой, посвященная образам монструозного в творчестве визионеров и художников-аутсайдеров, которые предлагают удивительные языки описания монстров.

Этот номер, как мы надеемся, даст внимательному читателю представление о формах присутствия образности и идей постгуманизм(ов) в медиа-

культуре и современном искусстве, и том потенциале, который раскрывается в диалоге философии и популярной медиакультуры.

Мы благодарим редакцию «Науки телевидения» и учредителя журнала — Институт кино и телевидения (ГИТР) за поддержку идеи номера и честь быть приглашенными редакторами.

Александр Писарев и Наталья Верещагина,
приглашенные редакторы выпуска

**ЭКРАННЫЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРА:
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ПОДХОДЫ**

**VISUAL ARTS
AND SCREEN
CULTURE:
METHODOLOGICAL
APPROACHES**

УДК 141.3

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.3-21-41

EDN: AMSGKF

Статья получена 19.08.2023, отредактирована 21.09.2023, принята 29.09.2023

АНАСТАСИЯ ИГОРЕВНА КРИМАН

МГУ имени М.В. Ломоносова
119991, Россия, Москва, Ленинские горы, 1

ResearcherID: JGC-7922-2023

ORCID: 0000-0001-6066-4472

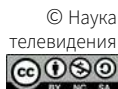
e-mail: kriman@philos.msu.ru

Для цитирования:

Криман А.И. Постгуманизм и современное искусство: пересборка антропоцентристского дискурса в пространстве визуального // Наука телевидения. 2023. 19 (3). С. 21–41. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-21-41>. EDN: AMSGKF

ПОСТГУМАНИЗМ И СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО: ПЕРЕСБОРКА АНТРОПОЦЕНТРИСТСКОГО ДИСКУРСА

Аннотация. В статье осмысляются постгуманистические концепты в их связи с проектами современного постконцептуального искусства. В первой части статьи показан генезис постгуманизма как ответа на проблемные точки гуманистической идеологии. В процессе осмысления тупика, в котором оказался гуманизм, демонстрируется необходимость пересборки основных гуманистических интенций и понятий. Философское пространство после пост-антропоцентрического поворота требует переозначивания ключевых опорных пунктов эпохи классических нарративов, и в этом контексте многомерное пространство постгуманизма выходит из пост(не)человеческих актантов в поле расширения текста как такового. В этом ключе проекты современного искусства последних лет демонстрируют нечеловеческое гостеприимство реализации концептов актуальной философии. В заключительной части статьи представлены различные проекты современного искусства последних лет, которые емко демонстрируют, как можно пересобирать ставшие уже классическими понятия и выходить за семиотические рамки текста как пристанища смыслов. Визуальное воплощение постгуманистических идей позволяет более до-



ходчиво донести до зрителя новые витальные смыслы, которые обычно закованы в кандалы профессиональных текстов.

Ключевые слова: постгуманизм, современное искусство, пост(не)человеческое, постгуманистический субъект, гуманизм, антропоцентризм, пост-антропоцентризм, акторно-сетевая теория, бинарные оппозиции, социальная антропология

UDC 141.3

Received 19.08.2023, revised 21.09.2023, accepted 29.09.2023

ANASTASIA I. KRIMAN

Moscow State University,
1, Leninskiye Gory, Moscow 119991, Russia

ResearcherID: JGC-7922-2023

ORCID: 0000-0001-6066-4472

e-mail: kriman@philos.msu.ru

For citation

Kriman, A.I. (2023). Posthumanism and Contemporary Art: Reassembling the Anthropocentric Discourse in the Visual Space. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (3), 21–41. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-21-41>, <https://elibrary.ru/AMSGKF>

Posthumanism and Contemporary Art: Reassembling the Anthropocentric Discourse in the Visual Space

Abstract. This article examines posthumanist concepts in relation to contemporary post-conceptual art projects. The first part of the article explores the genesis of posthumanism as a response to the problematic aspects of humanistic ideology. While contemplating the impasse that humanism has encountered, the necessity of reassembling basic humanistic intentions and concepts is demonstrated. After the post-anthropocentric turn, the philosophical space requires a redesignation of key reference points, defined in the era of classical narratives. Hence, the multidimensional space of posthumanism brings post-(non)human actants into the field of expansion of textuality. In this light, recent projects in contemporary art demonstrate the non-human hospitality of implementing concepts from current philosophy. The final part of the article presents various contemporary art projects of recent years, which succinctly demonstrate how classical concepts can be

reassembled, and how the semiotic boundaries of text as a vessel of meanings can be transcended. The visual embodiment of posthumanist ideas allows for a clearer conveyance of new vital meanings, which are often confined within the boundaries of professional texts, to the viewer.

Keywords: posthumanism, contemporary art, post-(non)human, posthumanist subject, humanism, anthropocentrism, post-anthropocentrism, actor-network theory, binary oppositions, social anthropology

ВВЕДЕНИЕ

Современный философский дискурс характеризуется как направленность в сторону включения не-человеческих агентов в конституирование социальных сетей, так и де-антропологизацией в целом. Постгуманизм в этом смысле является, пожалуй, самым витальным философским направлением в гуманитаристике. «Витальность» следует понимать буквально — как философию жизни во всех ее смыслах, где право на включение в концептуальное бытийствование предоставляется в том числе тем, кто в классических иерархических системах всегда находился по ту сторону бинарного означивания. С другой стороны, уход от насилия бинарных оппозиций, нивелирование иерархий, размывание границ между человеческим и не-человеческим обнаруживает нас в пространстве неопределенности. Поразительным образом, спасаясь от губительного, трагедийного эссенциализма, постгуманистическое пространство оказывается ассамбляжем из понятийных конструкций. И как бы ни была вписана субъектность не-человеческих участников этих многомерных процессов, как бы ни отсылали концепции к социальным процессам как первичным исходникам и лекалам основных кейсов пост-антропоцентризма, постгуманистическая теория очень «теоретична». Являясь по своей структуре ризоматичным направлением, постгуманизм как сгущает в себе различные аспекты реальности, так и расщепляет их. В этом процессе колебания он демонстрирует интенцию в том числе на расширение в визуальное пространство творящихся концепций.

В этом контексте современное постконцептуальное искусство представляется одной из оптик, выводящей пост(не)человеческое¹ из текстуального пространства. «Постгуманизм влечет переосмысление традиционных принципов исполнительского искусства, осуществляет деконструкцию гуманистических ценностей, бросает вызов рациональному, самодостаточному субъекту и линейному повествованию» (Деникин, Говязин, 2023,

с. 149). Постконцептуальное искусство выходит за рамки линейности: визуальное выражение концептов оказывается более отчетливым и полным, чем в двухмерном текстуальном формате. Более того, искусство представляется более тонким медиатором, передающим концепты непосредственно интерпретатору через включение его самого в процесс производства смыслов, одновременно задействуя все возможные способы восприятия. «Переживание неотделимо от других психических процессов, одним из них является рефлексия — процесс самопознания субъектом внутренних психических актов и состояний» (Sokolov, 2022, p. 221). Таким образом, включение воспринимаемого в визуальное пространство постконцептуального искусства позволяет прорасти максимально глубоко постгуманистическим концептам в благодатную почву человеческого. В данной статье будет показано, каким образом идеи, относящиеся к постгуманистической теории, успешно выражаются в произведениях современного искусства. Несмотря на общую философскую направленность статьи, лейтмотивом всего текста является понимание визуального как пластического воплощения философских идей.

Целью статьи является демонстрация возможностей современного постконцептуального искусства — с фокусом на сегмент визуального — в контексте рассмотрения постгуманистических концептов. **Объектом** исследования является многомерное пространство визуального постконцептуального искусства, **предметом** — переосмысление больших нарративов в постгуманистической теории.

Новизна заключается в прояснении специфики творческой рефлексии артикуляций постгуманизма в современном визуальном искусстве. **Практическая значимость** предпринятых нами штудий заключается в том, что таковые могут быть востребованы широким кругом интересантов в области исследований постгуманистического профиля.

В процессе создания работы были использованы **методы**: деконструкции, сравнительного анализа концепций, структурный, а также общепhilosophические — анализ и синтез.

Задачи исследования: показать краткую ретроспективу постчеловеческого поворота в постгуманизме (раздел «Постчеловеческий поворот (“Posthuman turn”)»); выявить слабые опорные пункты гуманистической идеологии и наметить путь их пересборки в контексте постгуманистической

¹ «Пост(не)человеческое» является авторским термином, обозначающим сложные взаимоотношающие и взаиморасщепляющие отношения человеческого и нечеловеческого. Под не-человеческим понимается как природное, так и техническое. Таким образом реализуется постгуманистическая триада «человек-природа-техника» (Криман, 2020).

оптики (раздел «Пересборка основных нарративов гуманизма»); продемонстрировать мир визуального как гостеприимное пространство выражения и донесения до аудитории сложных современных философских концептов (раздел «Проекты современного искусства в их связи с постгуманистической оптикой»).

ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ПОВОРОТ («POSTHUMAN TURN»)

Обратимся к краткой ретроспективе самой проблематики постгуманизма и причин его возникновения. В конце XX-го века в гуманистаристике совершается пост-антропоцентрический поворот.² «В философии “постчеловеческий поворот” вызван объединением антигуманизма, с одной стороны, и антиантропоцентризма, с другой, которые могут пересекаться, но относятся к разным генеалогиям и традициям» (Braidotti 2013, 13). Предшествовавший этому повороту процесс не случайный и не внезапный и продолжался почти век. Кризис гуманизма, проявившийся на рубеже XIX–XX вв., достиг своего апогея к середине XX-го века. В постмодернистской теории мы встречаем различные взгляды на произошедшие в социально-философском поле события, которые собираются в единой точке критики гуманистической теории — антигуманизме. Стало очевидно, что «все гуманизмы, существовавшие до сих пор, были имперскими. Они говорят о человеке в акцентах и интересах класса, пола, расы, генома. Их объятия душат тех, кого они не игнорируют. Почти невозможно представить себе преступление, совершенное не во имя человечества» (Davis, 1981).

Нами выделены следующие симптомы конца гуманизма³:

1. Человек не является главным мироустроителем среди прочих видов.
 2. Внутри человеческого вида не может быть иерархического принципа. Нет более «человечных» и менее «человечных».
 3. Вера в *ratio* не спасает от всепроникающего включения зое в концептуальное пространство бытийствования.
 4. Невозможно отрицать субъектность не-человеческих самостей.
- Уже в XXI-м веке постгуманизм, пройдя через антигуманистические

² Данный поворот является зеркальным по отношению к антропологическому повороту И. Канта. Кант, провозглашая главным вопросом философии «Что такое человек?», сосредоточивает все онтологические, этические, эпистемологические аспекты философии на антропологии. Постчеловеческий поворот подразумевает обратное движение (или следующий этап) от человека как «меры всех вещей» в сторону пост(не)человеческого,

³ Под гуманизмом понимается система построения общества, где главной ценностью является человек.

установки, приходит к утверждению позитивных проектов пересмотра основных классических нарративов. «В условиях постантропоцентризма, смещения границ между природой (zoe) и культурой (bios), стоит вопрос о возможности выхода из кризиса гуманизма через интраактивную включенность, аффирмативные процессы “становления-с”, “расцветания-с” нечеловеческими агентами в условиях природокультуры и новых медиаэкологий» (Никитина, 2018). Роза Брайдотти в книге «Постчеловек» пишет: «Постгуманистическая перспектива основывается на предположении об историческом упадке гуманизма, но идет дальше в поисках альтернатив, не погружаясь в риторику кризиса человека» (Braidotti, 2013, p. 17). Она критикует гуманизм, рассматривая Холокост и ГУЛАГ как крайние точки гуманистической идеологии. Очевидный тупик гуманистического мировоззрения в его практической реализации привел к возникновению антигуманистических концепций («феминизм, антирасизм, пацифизм и движения деколонизации и ядерного разоружения» (Braidotti, 2013, p. 16)).

Постгуманизм идет дальше антигуманизма и предлагает пути выхода из кризиса субъекта. Брайдотти приходит к компенсаторному гуманизму, где субъект представляется сложной структурой, проходящей стадии «становление-животным, становление-Землей и становление-машиной» (Braidotti, 2013, p. 66). Брайдотти пишет: «Смещение антропоцентризма приводит к резкой перестройке отношений человека с животными, но критическая теория может приспособиться к этому вызову, в основном опираясь на многочисленные воображаемые и аффективные связи, консолидировавшие взаимодействие человека и животного. Постантропоцентрический сдвиг в сторону планетарной геоцентрической перспективы, однако, является концептуальным землетрясением другого масштаба, чем процесс становления-животным для человека (...) Земное или планетарное измерение окружающей среды — это вопрос иного рода, чем все остальные. Этот вопрос лежит в основе всех остальных, поскольку Земля является нашим срединным и общим фундаментом. Земля — среда для всех нас, людей и не-человеческих жителей этой конкретной планеты в эту конкретную эпоху» (Braidotti, 2013, p. 81). Другими словами, само понятие субъектности перестает быть атрибутом человеческого. Животные освобождаются из картезианской тюрьмы «утки Вокансона». Земля как планета, на которой мы все обитаем, в эпоху Антропоцена обретает свой голос. В то же время виртуальное все больше срачивается с реальностью. Границы понимания машинного, животного, человеческого как чего-то автономного друг от друга стираются.

Таким образом, субъект в постгуманизме фрагментирован, его фрагменты непостоянны, сложны, а главное, не предполагают ключевой роли

Антропоса. В этом смысле не-человеческое (животные, машины, растения, вирусы, etc.) обретают агентность и субъектность. Исследовательница постгуманизма Екатерина Никитина отмечает, что «такие категории, как историчность, субъектность, разумность, способность чувствовать, умирать и т.д., долгое время резервируемые для Антропоса, открылись машинам, растениям, микроорганизмам, животными не-человеческому вообще, впустив в себя то, что Аристотель помещал в сферу нагой, неразумной жизни — зое» (Никитина, 2018). Подобные стратегии мысли дают надежду для развития в философии вневидовой этики, распространяющейся, помимо людей, и на другие виды живых существ.

Постчеловеческий поворот смещает свои акценты с привычной главенствующей роли человека в сторону прочих агентов и сущностей, находившихся в картезианской традиции по ту сторону бинарного означивания. Переход к постуалистическому мировоззрению, характерному для постгуманизма, означает пересмотр оппозиций: в гендерной теории — мужчина/женщина, в постколониальной теории — Запад/Восток и т.д. Происходит пересмотр таких, казалось бы, незыблемых оппозиций, как природа и культура. Культура понимается не как то, что противостоит природе, а как часть единого целого, внутри которого происходят сложные взаимодействия. «Все мы находимся в центре запутанной паутины множества существ, состоящих, будучи существами разных видов, во взаимных отношениях: будь это те же животные, больной ребенок, деревня, свиньи, лаборатории, пригороды, производства и экономики, экологии, создающие бесконечные отношения между природами и культурами» (Nagaway, 2008, p. 72).

Филипп Дескола в работе «По ту сторону природы и культуры» говорит о том, что кажущееся очевидным противопоставление является конструктом, возникшим в эпоху Просвещения. Дуализм природы и культуры позволил отделить человека от мира, и новый взгляд породил множество открытий. Однако развивающееся знание о мире приводит к осознанию его множественности — в том числе множественности культур. С приходом нового знания о человеческом дуалистичность более несостоятельна: «Сегодня гораздо важнее понять, что наша собственная культура — всего лишь частный случай в общей грамматике космологий» (Дескола, 2012, с. 122).

Пост-антропоцентрический поворот трансформирует кантовский основной вопрос философии «Что такое человек?» в вопрошание о том «Что такое пост(не)человеческое?» (Криман, 2020). И в этом контексте становится совершенно очевидно, что необходима пересборка основных опорных пунктов гуманистической идеологии.

ПЕРЕСБОРКА ОСНОВНЫХ НАРРАТИВОВ ГУМАНИЗМА

Обозначим основные черты постгуманизма, которые в совокупности позволяют говорить о принципиально ином подходе к пониманию человеческого и не-человеческого:

1. Интенция на де-антропологизацию.
2. Уход от насилия бинарных оппозиций.
3. Размывание границ между человеческими и не-человеческими агентами.

Таким образом, постгуманистическая оптика требует пересборки классических понятий, нагруженных исторически и концептуально коннотациями, которые не только не позволяют прояснять исследуемые явления, а замутняют взгляд, заставляют возвращаться к уже неработающим в должной мере нарративам.

Схема 1. Пересборка антропоцентристских опорных пунктов

Diagram 1. Reassembling the anthropocentric reference points

Гуманизм <i>Humanism</i>	Постгуманизм <i>Posthumanism</i>
Антропоцентризм <i>Anthropocentrism</i>	Пост-антропоцентризм <i>Post-anthropocentrism</i>
Иерархичность <i>Hierarchization</i>	Де-иерархизация <i>De-hierarchization</i>
Человек=ratio=сознание=познание <i>Human=ratio=consciousness=cognition</i>	Познание = «cognition» (post-cognition) <i>Cognition=post-cognition</i>
Язык принадлежит человеку=текст <i>Language belongs to humans=text</i>	Язык — пространство встречи пост(не)человеческого <i>Language is a space of encounter between post(non)human actants</i>
Культура vs природа <i>Culture vs nature</i>	«Природокультуры», вневидовая этика <i>"Natureculture", trans-species ethics</i>
Социальность производится человеком <i>Sociality is produced by humans</i>	Пост(не)человеческие агенты собираются/распадаются в коллективы <i>Post(non)human agents gather/disperse in collectives</i>

Как видно из предложенной схемы (Схема 1), классические интенции уже находятся в стадии пересмотра. Логично предположить, что, вслед за

модификацией концептуального каркаса, происходит и трансформация эстетики. И данная интенция нам мыслится в двух направлениях — условно внешнем и внутреннем. Внутренне поле постгуманистической эстетики — это работа с самой оптикой эстетического, которая и есть концептуализация пересборки основных нарративов. Основным лейтмотивом данной траектории является утверждение возможности пост-антропоцентричного мышления, расщепление дуальных оппозиций субъекта/объекта. Внешнее поле — это пространство визуального, где пост(не)человеческое уходит, а в некоторых случаях и избегает, антропоморфность. Каким образом это возможно, если сама культура визуального является частным случаем культуры человеческой? В первую очередь, происходит уход от ценностно-ориентированного образа человека. Во-вторых, мы наблюдаем включение в пространство визуального не-человеческих агентов. Данные процессы как раз демонстрирует современное искусство, зачастую гораздо доходчивее и убедительней, чем тексты и голые концепции. Наши задачи — артикулировать и систематизировать те положения, которые содержат постгуманистический дискурс, а также продемонстрировать, как гостеприимное пространство современного искусства успешно реализует эти идеи. Мы не беремся утверждать, что все перечисленные художники идентифицируют себя как именно постгуманисты, но указанные проекты совершенно точно выражают то, что давно витает в воздухе и созрело для пластического воплощения.

ПРОЕКТЫ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА В СВЯЗИ С ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКОЙ ОПТИКОЙ

Приведем пример некоторых произведений искусства, при взаимодействии с которыми проявляется отличающая постгуманизм триада «природа-человек-техника», а также реализуется пересборка установок гуманистической идеологии. В данном плане реализуется направленность на визуальное воплощение концептов. В истории философии можно встретить примеры, когда эстетический аспект философских теорий зачастую обеднял их исходную фантазийность. Часто многие концепты невозможно даже представить воплощенными в пространстве. Иначе обстоит дело с постгуманизмом, идеи которого максимально полно сращиваются с со своими визуальными, наблюдаемыми проекциями.

Де-иерархизация

Как уже было обозначено, главная постгуманистическая интенция на пост-антропоцентризм имплицитно содержит процесс де-иерархизации. Происходит это на двух направлениях — вовне от человеческого и внутри нашего вида. Что это значит? Первым аспектом де-иерархизации является отмена в западной культуре «универсального человека» — человеческого субъекта, имеющего определенные характеристики. Стратегия по установлению идеального субъекта обнаружила свою несостоятельность. «Философский постгуманизм децентрирует человека, как в отношении “не-человеческого”, так и в отношении человеческих “других” (т.е. всех тех категорий людей, которые исторически не были признаны в качестве таковых)» (Braidotti, 2013, p. 152).

Второй аспект — признание за прочими видами субъектности, традиционно приписываемой исключительно человеку (в некоторых случаях абсолютная субъектность относится и к божественному). Через преодоление дуализма природы и культуры разрушается вшитую в западную культуру иерархичность. Данная иерархия, где человек наделен особыми правами и должен «владевать над рыбами морскими и птицами небесными» (Быт 9:3), восходит к христианству. Несмотря на уже свершившийся процесс секуляризации, христианство лейтмотивом проходит сквозь всю западную культуру, выявляясь иногда явно, иногда по косвенным признакам. Постгуманизм в этом плане, с одной стороны, продолжает линию гуманизма на отторжение от религиозных паттернов (чем оправдывает свое название), с другой — мутирует во что-то совершенно отличное как от гуманизма, так и от христианства, перенося некоторые их особенности на новых субъектов. Под мутацией подразумевается синкретизм христианской установки на милосердие к ближнему (где ближним становится не-человеческое в том числе) и гуманистической направленности на автономию от религиозного дискурса вообще. В общем и целом, результатом данного процесса является нивелирование иерархии, на вершине которой стоит человек — все прочие актанты понимаются равными в плане концептуального бытия-ствования.



Рис. 1 / Fig. 1. Saša Spačal. *Earthlink* (2018)⁴

Интерактивная биотехнологическая инсталляция *Earthlink* художницы Саши Спачаль (Рис. 1) подразумевает нивелирование иерархической установки на привилегированное положение человека в иерархии существ. Включая каждого участника в процесс общей жизнедеятельности, проект акцентирует внимание на процессе вдоха. Дыхательная станция распределяет воздух, обогащенный бактериями почвы *Mycobacterium vaccae*. Было доказано, что подобный коктейль благотворно влияет на настроение и уменьшает тревожность. Следующий шаг — выдох. Каждый участник делится своими микробиомами дыхания, посылая их в коллективное механическое легкое. Вдох и выдох являются как максимально интимным процессом и главным маркером жизни, так и связывают каждого с окружающей средой и невидимыми глазу равноправными участниками. Люди в данном процессе являются частью экосистемы, внутри которой реализуются концептуальные и биологические связи. Через процесс дыхания каждый связан с каждым, образуя пост(не)человеческое пространство пульсирующей жизни.

POST-cognition

Постгуманистка Нэнси Кэтрин Хейлс пишет: «Как только мы преодолеем (ошибочное) представление о том, что люди являются единственными важными или значимыми познавателями на планете, появится множе-

⁴ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.agapea.si/en/projects/earthlink>

ство новых вопросов, проблем и этических соображений» (Hayles, 2017, р. 55). Познание (cognition) в ее понимании выступает как функция восприятия, свойственная не только людям, но и всем живым существам. Она предлагает уйти от антропоцентризма и логоцентризма, показывая на примере других существ, что каждый обладает познавательной способностью безотносительно владения знаковыми системами. «Тезис о человеческой исключительности»⁵ с развитием нейросетей и развитием исследований животных обнаруживает свою несостоятельность. История показала: метафизические концепции идеального человека приводят к тому, что дискурс захватывают те, кто его разрабатывает. Остальные оказываются за бортом гуманистических ценностей. Дробление на своих и чужих, более подходящих и менее подходящих всегда стремится к невозможному, ложному и по ходу движения вытесняет менее подходящих к установленным меркам. «Дать слово машине в себе — это прежде всего значит не допускать никакой нарциссической рефлексии», — пишет философ Игорь Чубаров (Чубаров, 2015, с. 122). В этом смысле размытие границ между человеческим и не-человеческим в понимании интеллектуальности позволяет расширить пространство взаимопонимаемого и взаимовоспринимаемого.

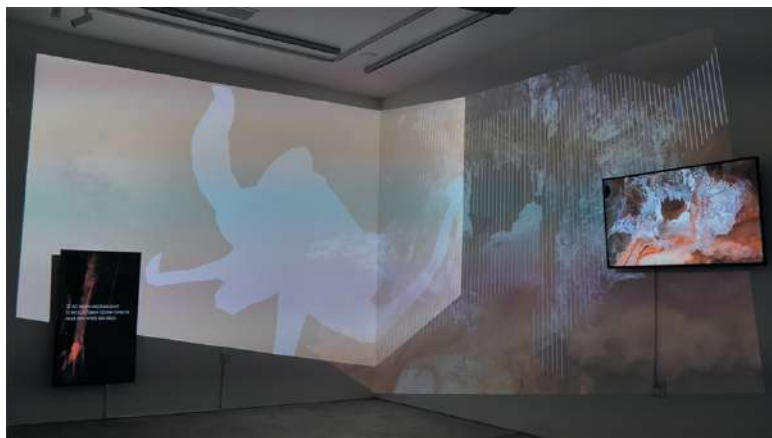


Рис. 2 / Fig. 2. 0(rphan)d(rift). *If AI was an octopus* (2019)⁶

⁵ Термин Шеффера, подразумевающий человека как исключительного познавателя ввиду наличия у него сознания в классическом понимании. Генезис данного тезиса восходит к картезианскому *cogito ergo sum*. В современных представлениях Тезис представляет из себя больше исторический этап развертывания философской мысли, нежели отражает действительное положение дел (Шеффер, 2010).

⁶ Источник изображения: личный архив автора / Photograph from the author's own archive: <https://www.orphandrifftarchive.com>

Художницы британского коллектива O(rphan)d(rift) в видеоинсталляции «Если бы ИИ был осьминогом» (Рис. 2) проводят аналогию ИИ с осьминогом, обитающим в подводных глубинах. В данной работе они используют генеративно-состязательную нейронную сеть, усиленную моделью обучения, которая метафорически и буквально сливается с фигурой осьминога. Подобно этому таинственному животному, скрывающемуся от человеческого глаза, ИИ предстает чем-то темным и неизведанным, обладающим своим собственным не-человеческим интеллектом. Наблюдая сменяющиеся тягучие кадры (результат многолетнего наблюдения за осьминогами), зритель погружается в хтоническое пространство проявления иной интеллектуальности. Художницы предлагают выйти за рамки человеческой исключительности и признать за пост(не)человеческими право на специфическое познание. В данной работе предлагается расширить понятие «познание», не ограничивая его рамками человеческого. Все участники равноправно и по-разному участвуют в познании себя и друг друга, без предустановленной иерархии: осьминог познает исследователей, которые его запечатлели; нейросеть в процессе обучения познала повадки осьминога; человек познает себя и не-человеческое в процессе взаимодействия с инсталляцией.

Природокультуры, становление-с

Одним из главных опорных пунктов постгуманизма является деконструкция бинарностей. В социокультурном поле западной философии фундаментальной оппозицией является природа vs культура. Данная оппозиция подразумевает фундаментальное различие между человеком и природой, иерархически выделяя культурное пространство как исключительно человеческое. «Сегодня гораздо важнее понять, что наша собственная культура — всего лишь частный случай в общей грамматике космологий», — пишет Дескола в своей книге «По ту сторону природы и культуры» (Дескола, 2012, с. 176). Постгуманизм, преодолевая субъект-объектную структуру восприятия, говорит о постчеловеческом субъекте. «Постчеловеческий субъект — это совокупность разнородных компонентов, материально-информационная сущность, границы которой строятся и реконструируются непрерывно» (Hayles, 1999).



Рис. 3–4. / Fig. 3–4. Art Orienté Objet. *May the Horse Live in Me* (2011)⁷

В одном из самых громких и смелых художественных экспериментов «Да живет лошадь во мне» художница Марион Лаваль-Жанте (Рис. 3–4) совершает биологический переход к животному, расширяя собственные границы как постчеловеческого субъекта. Марион под чутким наблюдением ученых и биологов на протяжении нескольких месяцев вводила в свой организм иммуноглобулины крови лошади с целью приучения иммунной системы к инородной крови. Во избежание анафилактического шока при итоговой инъекции было необходимо постепенно вводить все больше и больше иммуноглобулинов. Иммуноглобулины лошади постепенно соединялись с белками самой художницы, воздействуя на ее эндокринную и нервную системы.

⁷ Источник изображения см. / See the image source: <http://artorienteobjet.free.fr/>

На последнем этапе эксперимента ей была введена кровь лошади, после чего она встала на протезы, имитирующие лошадиные конечности и вступила в эмоциональный контакт с уже кровно родственным существом. «Мое новое тело было сверхмощным, сверхчувствительным, сверхнервным и очень неуверенным в себе. Как известно, травоядные животные очень эмоциональны. Я не могла спать. Я, наверное, надолго почувствовала себя лошадью», — заключила художница (Art Orienté Objet, 2011).

Это произведение буквально реализует метафору становления-с животным, олицетворяя размытие границ между человеческим и нечеловеческим. Эксперимент ценен и потому, что переворачивает систему безмолвного участия животных в качестве подопытных. Биогенетический капитализм не может уйти от включения животных в бесконечный процесс производства. Несмотря на критику использования животных как материала, на котором проводятся исследования для создания новых продуктов на рынке — будь то косметическая продукция, одежда, кулинария и т.д., этот процесс продолжается. Учитывая масштабы данных процессов, полностью изъять животных из отношений производства не представляется реальным. Однако возможно включить в подобную структуру человека — подопытным становится и человек тоже, и данный перформанс наглядно демонстрирует, как это можно сделать. Эксперимент вызывает множество критики, недоумения и негодования. Но, тем не менее, вполне решает свои концептуальные задачи — создание постчеловеческого субъекта, попытку ухода от оппозиции культура vs природа и кристаллизации постгуманистической триады «человек, животное, технологии».

Язык как место встречи

Традиционно язык понимался как то, чем обладает исключительно человек — animal rationale. Человек производит тексты, анализирует тексты — это все относится к текстуальному аргументу сознания. Однако сегодня становится очевидным, что «семиотичность свойственна всем биологическим процессам» (Кон, 2018). Эдуардо Кон в своей книге «Как мыслят леса» демонстрирует, как можно трансформировать классическую антропоцентричную концепцию в постгуманистическую, где семиотика перестает быть полем взаимодействия исключительно человеческих существ. Используя знаковую концепцию Чарльза Пирса, Кон говорит о том, что знаки — это место встречи людей, ягуров, духов и прочих, включенных в отношения взаимодействия и коммуникацию существ. Донна Харауэй подтверждают данный тезис: «Исходя из научного и герменевтического изучения других языков животных, записанных в результате сложных исследовательских экспедиций, теролингвисты заключили, что “язык является коммуницированием” и что множество животных используют активную коллективную

кинестетическую семиотику, а также химиочувствительный, визуальный и тактильный языки» (Харауэй, 2020).

Пост-социальное

Наконец, социальное требует своей пересборки, что, безусловно, отсылает нас к Бруно Латуру и акторно-сетевой теории (АСТ) в принципе. «Разве мы не сформированы доводчиками-не-человеками, хотя, соглашусь, лишь в совсем незначительной степени? Разве они не наши братья? Разве они не заслуживают внимания? (...) Вы отделяете людей от не-человеков. Я не придерживаюсь этого предубеждения (хоть этого) и вижу только акторов — людей, не-человеков, квалифицированных, малоквалифицированных — которые обмениваются своими свойствами» (Латур, 2006). АСТ предлагает взамен классической субъект-объектной системы модель множественности включения актантов в коммуникацию. Пост(не)человеческие актанты включены в огромное количество взаимоконституирующих отношений, образуя коллективы взаимодействия. В данном процессе нет иерархии, таким образом, и растения являются полноправными участниками коммуникаций как внутри собственного вида, так и с прочими агентами: «Растения — совершенные коммуникаторы в огромном земном ряду модальностей: они создают смыслы и обмениваются ими внутри удивительной галактики сообщников из различных таксонов живых существ» (Харауэй, 2020).



Рис. 5. / Fig. 5. Agnes Meyer-Bradis. *One Tree ID* (2019)⁸

Инсталляция *One Tree ID* (Рис. 5) осуществляет биопоэтическую и био-

⁸ Источник изображения см. / See the image source: <http://onetreeid.ffur.de/>

химическую (посредством запаха) коммуникацию между человеком и деревом. Человеку привычно для общения использовать слово или текст в широком смысле. Однако различные органы чувств играют не меньшую роль в обмене информацией. У каждого растения есть свой индивидуальный запах, который образовывается с помощью летучих органических веществ. Этими летучими веществами растения обмениваются так же, как и люди запахами, и данный обмен можно интерпретировать как непосредственную коммуникацию. Художница Агнес Майер-Брадис с группой ученых синтезировали в лаборатории эти запахи и создали на их основе различные парфюмы. Зритель наносит на себя парфюм и может предстать для дерева другим деревом, вступая с ним в своеобразный диалог, который можно отследить по прибору, считывающего определенные сигналы от дерева. Данная работа акцентирует внимание на пересмотре отношения к социальным процессам как к чему-то исключительно человеческому. Мы, порой не замечая этого, постоянно участвуем в коммуникации с не-человеческим, так же как и наоборот, взаимно влияя друг на друга. Мы образовываем пост(не)человеческие коллективы, раскрывая понятие *socius* в его глубинном значении.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В любую эпоху искусство играло роль медиатора культурных, философских, социальных процессов. Роль визуального искусства в этом контексте неоспорима огромна, так как явно или неявно репрезентирует сложные смыслы, делает их более доступными в смысле связи со зрителем. Сложные философские концепты требуют специфической подготовки и интереса, текст в этом ключе менее объемён и более тягуч. В процессе общения с инсталляциями зритель включается непосредственно, с помощью не только своего сознания, но и всех органов чувств. Поэтому пространство визуального оказывается гостеприимным для выражения различных концептов. Рассмотренные в статье проекты демонстрируют постгуманистическую направленность в сторону переосмысления статуса человека в его связи с не-человеческими агентами. Таким образом, современное постконцептуальное искусство демонстрирует возможность создания нового, формируя иной язык концептуальной витальности. Пересмотр классических понятий нужен и возможен, и в этом ключе постгуманизм с его не-человеческой гостеприимностью и деколонизацией мышления представляется рабочей философской оптикой, способной дать новые основания для будущих концепций, в том числе в лоне современного искусства.

Повышенный интерес современных художников к постгуманистической тематике демонстрирует проблематичность и актуальность постгуманизма как нового философского направления. Удивительным образом философские концепты обретают жизнь в галереях, образуя причудливые, но органичные связи родства и взаимного становления. В последнее время со стороны приверженцев классических нарративов можно заметить усиление критики постгуманистических проектов. Эта тенденция роднит современную социальную антропологию с постконцептуальным искусством, к которому также множество претензий со стороны консервативных мыслителей и культурных деятелей. Мы полагаем, что данный аспект можно понимать положительно, так как это признак того, что как постгуманизм, так и постконцептуальное искусство работают с проблемами настоящего и будущего, и чем сильнее реакция у тех, чье мировоззрение направлено на сохранение прошлого, тем успешнее этот концептуальный союз.

ЛИТЕРАТУРА

1. Библия. Ветхий завет. <https://bibleonline.ru/bible/rst78/gen/> (17.08.2023).
2. Деникин, А.А., Говязин, А.О. (2023). Постгуманистические тенденции в современной театральной сценографии: от визуализации образов к материальным становления объектов. *Наука телевидения*, 19 (1), 149-171. <https://www.elibrary.ru/RQYRDY>, <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-149-171>
3. Дескола, Ф. (2012). *По ту сторону природы и культуры* (С. Рындин, ред.; О. Смолицкая, пер.). Москва: Новое литературное обозрение.
4. Коң, Э. (2018). *Как мыслят леса: к антропологии по ту сторону человека* (А. Боровиков, пер.). Москва: Ад Маргинем Пресс.
5. Криман, А.И. (2020). Постгуманистический поворот к пост(не)человеческому. *Вопросы философии*, (12), 57–67. <https://www.elibrary.ru/CVHCHQ>, <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2020-12-57-67>
6. Латур, Б. (2006). Об интеробъективности. В. Вахштайн (ред.), *Социология вещей* (с. 169-198). Москва: Издательский дом «Территория будущего».
7. Никитина, Е. (2018). О постчеловеческой субъективности: становясь-с животными, растениями и машинами. *Художественный журнал*, (106). <https://mat.garagemca.org/issue/81/article/1789> (17.08.2023).
8. Харауэй, Д. (2020). *Оставаясь со смутой: заводить сородичей в Хтулуцене* (Д. Хамис, пер.). Пермь: Гиле Пресс.
9. Чубаров, И. (2015). Машинная антропология. Запоздалый манифест. *Логос*, 25, (2), 122-141. <https://www.elibrary.ru/UDXGNT>
10. Шеффер, Ж.-М. (2010). *Конец человеческой исключительности* (С.Н. Зенкин, пер.). Москва: Новое литературное обозрение.

11. Art Orienté Objet. (2011, May 20). *May the Horse live in me* (video, 2:59 min). https://youtu.be/yx_E4DUWXbE (17.08.2023).
12. Bankov, K. (2023). *The Digital Mind: Semiotic Explorations in Digital Culture*. Springer Cham.
13. Braidotti, R. (2013). *The Posthuman. Polity*: Cambridge, UK.
14. Braidotti, R., Jones, E., Klumbyte, G. (2022). *More Posthuman Glossary*. Bloomsbury Publishing.
15. Davis, A. (1981). *Women, Race and Class*. New York: Random House.
16. Haraway, D. (2008). *When Species Meet*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.
17. Hayles, N.K. (2017). *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press.
18. Hayles, N.K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
19. Sokolov, A.N., Kononova, T.M., Efimova, E.A., Kalmykova, A.D. (2022). Perception of Works of Visual Art. *Вестник Тюменского государственного института культуры*, (4), 221-225. <https://www.elibrary.ru/NCXBFO>

REFERENCES

1. artorienteobjet. (2011, May 20). *May the Horse Live in me.mov* [Video]. YouTube. Retrieved August 17, 2023, from https://youtu.be/yx_E4DUWXbE
2. Bankov, K. (2023). *The digital mind: Semiotic explorations in digital culture*. Springer Cham.
3. Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Cambridge, UK: Polity.
4. Braidotti, R., Jones, E., & Klumbyte, G. (2022). *More posthuman glossary*. Bloomsbury Publishing.
5. Chubarov, I. (2015). Mashinnaya antropologiya. Zapozdalyy manifest [Machine anthropology: A belated manifesto]. *Logos*, 25 (2), 122–141. <https://www.elibrary.ru/udxgnt>
6. Davis, A. (1981). *Women, race and class*. New York: Random House.
7. Denikin, A.A., & Govyazin, A.O. (2023). Postgumanisticheskie tendentsii v sovremennoy teatral'noy stsenografii: Ot vizualizatsii obrazov k material'nym stanovleniya ob'ektov [Posthumanistic tendencies in contemporary theatrical scenography: From visualization of images to the material becoming of objects]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (1), 149–171. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-149-171>, <https://www.elibrary.ru/rqyrdy>
8. Descola, P. (2012). *Po tu storonu prirody i kul'tury* [Beyond nature and culture] (O. Smolitskaya & S. Ryndin, Trans.). Moscow: NLO.
9. Haraway, D. (2008). *When species meet*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.
10. Haraway, D. (2020). *Ostavayas' so smutoy: Zavodit' sorodichey v Khtulutsene* [Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene] (D. Khamis, Trans.). Perm: Gile Press.

11. Hayles, N.K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
12. Hayles, N.K. (2017). *Unthought: The power of the cognitive nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press.
13. Kohn, E. (2018). *Kak myslyat lesa: K antropologii po tu storonu cheloveka* [How forests think: Toward an anthropology beyond the human] (A. Borovikova, Trans.). Moscow: Ad Marginem.
14. Krیمان, A.I. (2020). Postgumanisticheskiy povorot k post(ne)chelovecheskomu [The posthumanist turn to post(non)human]. *Voprosy Filosofii*, (12), 57–67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2020-12-57-67>, <https://www.elibrary.ru/cvhchq>
15. Latour, B. (2006). Ob interob"ektivnosti [On interobjectivity]. In V. Vakhshayn (Ed.), *Sotsiologiya veshchey* [Sociology of things] (pp. 169–198). Moscow: Territoriya budushchego.
16. Nikitina, E. (2018). O postchelovecheskoy sub"ektivnosti: Stanovyas'—s zhivotnymi, rasteniyami i mashinami [On posthuman subjectivity: Becoming-with animals, plants and machines]. *Khudozhestvennyy Zhurnal*, (106). Retrieved August 17, 2023, from <https://mam.garagemca.org/issue/81/article/1789>
17. Russian Orthodox Synodal Bible. (n.d.). *Bibliya: Vetkhiy zavet* [Bible: Old Testament]. Bible Online. Retrieved August 17, 2023, from <https://bibleonline.ru/bible/rst78/gen/>
18. Schaeffer, J.-M. (2010). *Konets chelovecheskoy iskl'yuchitel'nosti* [The end of human exceptionalism] (S.N. Zenkin, Trans.). Moscow: NLO.
19. Sokolov, A.N., Kononova, T.M., Efimova, E.A., & Kalmykova, A.D. (2022). Perception of works of visual art. *Vestnik Tyumenskogo Gosudarstvennogo Instituta Kul'tury*, (4), 221–225. <https://www.elibrary.ru/ncxbfo>

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

АНАСТАСИЯ ИГОРЕВНА КРИМАН

младший научный сотрудник,
философский факультет,
МГУ имени М.В. Ломоносова,
119991, Россия, Москва, Ленинские горы 1;
научный сотрудник,
Отдел философии ИНИОН РАН,
117997, Россия, Москва, Нахимовский пр-кт, д. 51/21

ResearcherID: JGC-7922-2023

ORCID:0000-0001-6066-4472

e-mail: kriman@philos.msu.ru

ABOUT THE AUTHOR

ANASTASIA I. KRIMAN

Junior Research Fellow at the Faculty of Philosophy,
Moscow State University,

1, Leninskiye Gory, Moscow 119991, Russia;

Research Fellow at the Department of Philosophy,
Institute of Scientific Information on Social Sciences
of the Russian Academy of Sciences,

51/21, Nakhimovsky prospekt, Moscow 117997, Russia

ResearcherID: JGC-7922-2023

ORCID:0000-0001-6066-4472

e-mail: kriman@philos.msu.ru

УДК 7.067

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.3-43-67

EDN: ABXJZX

Статья получена 26.07.2023, отредактирована 14.08.2023, принята 29.09.2023

АЛЕКСАНДР АЛЕКСАНДРОВИЧ ПИСАРЕВ*

Институт философии РАН,
109240, Россия, Москва, ул. Гончарная, 12, корп. 1

Researcher ID: 5438-2018

ORCID: 0000-0003-4261-1275

e-mail: alex-pisarev@yandex.ru

АНАСТАСИЯ ВЛАДИМИРОВНА АЛЁХИНА

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»,

101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, 20

ResearcherID: JFA-5153-2023

ORCID: 0000-0001-7219-3655

e-mail: aalekhina@hse.ru

Для цитирования:

Писарев А.А., & Алёхина А.В., Art&Science и постгуманизм: технонаука, эстетика и телесность // Наука телевидения. 2023. 19 (3). С.43–67. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-43-67>. EDN: ABXJZX

Art&Science и постгуманизм: технонаука, эстетика и телесность

Аннотация. Статья посвящена концептуальным и эстетическим связям между Art&Science и постгуманизмом. В трактовке постгуманизма авторы отталкиваются от тезиса Мишеля Фуко, что «человек исчезнет, как исчезает лицо, начертанное на прибрежном песке». Они показывают, каким образом из него вырастает постгуманистическая проблематика. В ее центре — осознание того, что человек и природа — историчные материально-дискурсивные продукты технонаучной сети, состоящей из человеческих и нечеловеческих акторов. Эта сеть изучается в исследованиях науки и техники (STS), которые служат мостиком между постгуманизмом

© Наука
телевидения



* Автор, ответственный за переписку.

и Art&Science. Поэтому авторы обращаются к STS, чтобы представить Art&Science в их оптике. Кратко вводится тезис онтологического конструктивизма о технонауке как осуществлении природных реалий. Art&Science с ее лабораторно-технической эстетикой интерпретируется как исполнение технонауки в качестве производящей природные реалии сети. Поясняется, как это сближает научное искусство с постгуманизмом. Далее авторы концентрируются на том, как Art&Science работает с постгуманистической проблематикой тела, разбирают стратегии и примеры ее разработки в художественных проектах и показывают принадлежность проектов этого искусства эстетике постчеловеческого. В заключение обсуждаются некоторые ограничения работы Art&Science с постгуманистической проблематикой.

Ключевые слова: тело, технонаука, Art&Science, научное искусство, технологическое искусство, исследования науки и техники, STS, постгуманизм, прикладная философия, эстетика постчеловеческого

UDC 7.067

Received 26.07.2023, revised 14.08.2023, accepted 29.09.2023

ALEXANDER A. PISAREV*

Institute of Philosophy, the Russian Academy of Sciences,
12, korp. 1, Goncharnaya, Moscow 109240, Russia

Researcher ID: 5438-2018

ORCID: 0000-0003-4261-1275

e-mail: alex-pisarev@yandex.ru

ANASTASIA V. ALEKHINA

HSE University,
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

ResearcherID: JFA-5153-2023

ORCID: 0000-0001-7219-3655

e-mail: aalekhina@hse.ru

For citation

Pisarev, A.A., & Alekhina, A.V. (2023). Art&Science and Posthumanism: Technoscience, Aesthetics and Body. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (3), 43–67. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-43-67>, <https://elibrary.ru/ABXJZX>

* Corresponding author.

Art&Science and Posthumanism: Technoscience, Aesthetics and Body

Abstract. The article is devoted to the conceptual and aesthetic connections between Art&Science and posthumanism. In their interpretation of posthumanism, the authors start from Michel Foucault's thesis that "man would be erased, like a face drawn in sand at the edge of the sea," showing how posthumanism problems follow from this idea. At the center of posthumanism is the realization that man and nature are the material-discursive products of a technoscientific network consisting of human and non-human actors. This network is considered in Science and Technology Studies (STS), which serve as a bridge between posthumanism and Art&Science. Therefore, the authors turn to STS to present Art&Science through their lens. They briefly introduce the thesis of ontological constructivism about technoscience as the enactment of natural realities. Art&Science, with its laboratory-technical aesthetics, is interpreted here as a performance or enactment of technoscience itself as a heterogeneous network producing natural realities. This brings scientific art closer to posthumanism. Further, the authors focus on how Art&Science works with the posthumanistic problems of the body, analyze strategies and examples of its development in art projects, and show that the projects of this art belong to the aesthetics of the posthuman. In conclusion, some limitations of Art&Science's interaction with posthumanistic issues are discussed.

Keywords: body, technoscience, Art&Science, science art, technological art, science and technology studies, STS, posthumanism, applied philosophy, posthuman aesthetics

ВВЕДЕНИЕ: ПЕСОК И ВОЛНЫ ПОСТГУМАНИЗМА

Постгуманизм — разнородное семейство современных междисциплинарных подходов, которые проблематизируют гуманистическое и эссенциалистское понимание человека в качестве *causa sui* и предлагают альтернативное представление. Человек в нем оказывается историчным и материально-дискурсивным существом, которое конституируется разнородными акторами, отношениями и процессами и действует среди них.

История этого теоретического течения начинается задолго до его эксплицитного оформления. Одной из точек отсчета стала здесь работа Мишеля Фуко «Слова и вещи» (1966). В ней высказывается важный для постгуманизма тезис: «Человек всего лишь недавнее изобре-

тение, образование, которому нет и двух веков, малый холмик в поле нашего знания. Он исчезнет, как только это поле примет новую форму», как исчезает лицо, начертанное на прибрежном песке» (Фуко, 1994, с. 36, 404).

Этот тезис часто вырывают из контекста и трактуют как утверждение о предположительно происходящих сегодня радикальных трансформациях человека и его телесности, об исчезновении человека в его прежнем понимании и приходе чего-то или кого-то иного и нового. Постгуманизм якобы разделяет так понятый тезис, и тогда оказывается, что на смену человеку на закате антропоцентризма приходят киборг, постчеловек, гибрид, сеть и т.д. Убедительность такой трактовки фукольдиданского утверждения подкрепляется потоком технологических, социальных и культурных инноваций, ростом скорости перемен и неизбежным запаздыванием их рефлексии.

Однако этот тезис Фуко радикальнее, поскольку затрагивает не только изменение в порядке вещей, но и перемены в способах понимания и говорения о вещах. Дело не только и не столько в том, что под влиянием социально-технологических процессов мы вдруг начали быстрее и сильнее меняться и уже не узнаем себя в прежних культурных образах. Все обстоит хуже: «мы»¹ всегда менялись (менялись в том числе объем, инклюзивность и структура этого «мы»), потому что менялось знание, с помощью которых «мы» понимали и выстраивали себя. «Человек» исчезает и изобретается не впервые. «Человек» — это ответ на вопрос о том, как существовать. На него мы как *конечные* существа² вынуждены отвечать снова и снова, поскольку нет ни врожденного, ни окончательного ответа. Станным образом наше конечное существование зависит от того, в качестве кого/чего мы себя *понимаем и полагаем* (Хайдеггер, 2006).

Конечность познания делает невозможным прямое самопознание. Кант в «Критике чистого разума» показал, что для самих себя мы остаемся вещью в себе, а потому как таковые недоступны для опосредованного языком и понятиями познания (Кант, 1994, с. 305, 648). Словом, *местом непонимания*

¹ Не существует безусловного и универсального понятия человека, от которого бы можно было отталкиваться как от неизменной точки отсчета. Любое понятие — обусловленный продукт конкретного общества, дискурса и исторической ситуации, а значит предмет и причина разногласий. Поэтому акцент смещается с метафизически перегруженной реалистической идеи *соответствия* понятия объекту на посткантовскую *согласованность* понятий с соответствующими системами знаний и консенсусами сообщества (именно во множественном числе). Отсюда важность перформативного аспекта понятий человека: не чем различным они обусловлены, а к каким жизням, благам и обществам их воплощения ведут в будущем. Так, в рамках ингуманизма Реза Негарестани подчеркивает, что образ человека задается в том числе будущим через *пересмотр* этого образа разумом (Негарестани, 2021, с. 18).

² Здесь мы следуем частной точке зрения, сформированной посткантовской философией.

для нас является не только мир и вещи: мы сами — место непонимания (Фуко, 1994, с. 344), и потому предмет вопрошания. Мы обречены изобретать все новые духовные, научные, политические или социальные дискурсы о себе. Эти дискурсы историчны и сопряжены с практиками и установлениями, воплощающими их в жизнь: мы материально-дискурсивны³, понимаем и полагаем себя в том числе на материальном уровне.

Например, спасающийся христианин воплощает в своей повседневности и этике надежду на спасение; церебральный субъект, убежденный, что его личность тождественна его уникальному мозгу, исходя из этого принимает медицинские решения или выбирает методы повышения свой эффективности; генетический субъект придает особое значение наследованию и связи между особенностями личности и генетическим кодом, поэтому в определенных решениях исходит из генетических предрасположенностей и надеется на технологии редактирования генома.

В «Словах и вещах» Фуко анализирует, как на заре современности человек изобретается в точке пересечения наук о труде, о жизни и о языке (Фуко, 1994, с. 325–363). Сегодня мы можем дополнить подход раннего Фуко. Во-первых, «человек» возникает как продукт разнородной сети, в которой главную или одну из главных ролей сегодня играют технонаучные знания, институты, артефакты и практики. Во-вторых, эти образы человека не всеобъемлющи, как у Фуко, а скорее частичны и могут сосуществовать в жизни одного индивида.

Человек — это множество способов, которыми мы его мыслим и практикуем в конкретный исторический момент. Исторически меняющееся самопонимание сцеплено с практиками субъективации и техниками от средств хранения, охоты и письменности до исповеди, компьютеров и вакцин. Из него выводятся те или иные этические следствия, программы поведения. Потому это область, сенситивная для власти и общества, и потому вопрос о «природе» человека — это предмет оспаривания, дискуссии и борьбы, а не только нейтрального познания автономной природы и индивидуального выбора. Не существует сущности или природы человека: есть теоретические и практические конструкции, которые эссенциализируются и натурализируются, навязываясь в качестве необходимых и неизбежных. Даже телесные различия могут по-разному интерпретироваться, социализироваться и использоваться, они не обладают никаким естественным смыслом или единственно-возможным репертуаром использования. Отсюда одна из задач постгуманистической критики — лишить человека навязываемой естественности и разбить координатную сетку естественного и искусственного, нормального и патологического.

³ Одна из ставок постгуманизма связана с переосмыслением материи через снятие пропасти между материей и значением: значение материально, а материя насыщена значением. См. подробнее: (Барад, 2018, с. 42–49).

Рассматриваемый в такой рамке, постгуманизм — это семейство подходов, которые вырастают из осознания историчности человека. Он обозначает не столько новую реальность, сколько новую перспективу *анализа* реальности. Приставка «пост-» отсылает к попытке пойти дальше гуманизма в осмыслении человека. Не прибегать к его эссенциализации и натурализации, а денатурализовать как ряд образов, «автопортретов». Постгуманизм тематизирует сеть знаний, практик и техник (от земледелия и письменности до нейросетей), с помощью которых индивиды *производят* себя и *производятся* другими, управляют собой и управляются другими. Эти сети разнородных отношений *производительны* как по отношению к человеку (не привязанному уже к биологическим рамкам), так и по отношению к иным живым существам, средам и природе в целом. (Так возникают темы монстров, киборгов, гибридов, ассамбляжей, переосмысления материальности и демократизации агентности.) Ничто не существует как субстанция, *causa sui*, за каждым существованием стоит такая сеть как условие. Постгуманизм чуток к вопросам технауки, гендера, власти и управления, морализации и этики сосуществования обществ, биологических видов, технических и экологических систем. Общим знаменателем этих интересов является постгуманистический вопрос о том, как и в каком мире жить совместно (Ferrando, 2023)? Сегодня в западных обществах технаука играет существенную роль в познании и производстве человека и природы, поэтому она оказывается в центре внимания постгуманистов.

Приставка «пост-» в термине «постчеловек» указывает на то, что никакой образ человека никогда не был равен тому существу, которое мы так называли (см. также (Феррандо, 2022b, с. 126–128)). Мы — переход, а не равная себе монада или *causa sui*, мы *всегда* были постчеловеческими существами, обреченными на усилия по самопознанию и самоконституированию. Любой образ человека, этого хронического места непонимания, «исчезнет, как исчезает лицо, начертанное на прибрежном песке». Поэтому конкретные версии «человека», свойственные конкретному обществу, не являются проявлениям ни судьбы, ни природы.

Отметим на полях, что интуиция Фуко об историчности образа человека также лежит в основе *рационалистического ингуманизма*, другого современного развития гуманизма, иногда относимого к постгуманизму. Ингуманизм более сосредоточен на изучении роли нормативности и разума в историчности человека. «Будучи мировой волной, стирающей автопортрет человека, нарисованный на песке, ингуманизм — это вектор пересмотра. Он безжалостно пересматривает, что значит быть человеком, устраняя его предположительно самоочевидные характеристики и сохраняя надежные инварианты. В то же время ингуманизм — это требование конструирования: он тре-

бует, чтобы мы определили, что значит быть человеком, рассматривая его как конструируемую и плодотворную гипотезу, как пространство для навигации и вмешательства (...) Каждый нарисованный портрет смывается ревизионной властью разума, уступая место более утонченным портретам, в которых так мало канонических черт, что вполне можно спросить, стоит ли, полезно ли вообще называть то, что осталось, “человеком?” (Негарестани, 2021, с. 1, 18–19).

Постгуманизм же более чуток к материальности технонаучного конструирования человеческого, а также его социально-политической проблематике. В нем подчеркивается, что существенную роль в траекториях изменения человека и его телесности играет *визуальность*: «постчеловеческое настоящее визуально, интерактивно и открыто для связей» (Феррандо, 2022а, с. 127). Образы перформативны и задействуются в конституировании, воплощении и распространении тех или иных версий того, что значит быть человеком (Брайдотти, 2021; Харауэй 2020; Aloï, McHugh, 2021). Поэтому одной из преимущественных областей постгуманистических штудий является визуальная сфера, в особенности кино⁴, современное искусство (Феррандо, 2022а) и технонаучная визуальность (Брайдотти, 2022). Пересечением последних двух является научное искусство, или Art&Science.

В этой статье мы хотели бы показать, что Art&Science (далее A&S)⁵ может быть понято как близкое к постгуманизму искусство — и в содержательном, и в эстетическом планах. Мы обратимся к результатам исследований науки и техники (STS), чтобы прояснить отношение между наукой и A&S через тезис онтологического конструктивизма об осуществлении природных реалий. Такое отношение через идею производительности технонаучной сети сближает A&S с постгуманизмом. Затем мы рассмотрим некоторые стратегии и примеры работы художников с центральной для постгуманизма проблематикой телесности и покажем еще одно основание для сближения — разделяемую проектами A&S эстетику постчеловеческого.

⁴ См. статьи Александра Павлова, Натальи Верещагиной и Паноса Компацариса в данном номере.

⁵ Под Art&Science, в широком смысле, мы понимаем гибридные формы художественной деятельности, связанные с естественными, техническими и медицинскими науками, инженерией и исследованиями медиа (био-арт, искусство новых медиа, кинетическое искусство, робо-арт и др.) и использующие их в качестве выразительного средства. Однако, нужно учитывать, что не любая художественная деятельность, использующая технические средства может считаться A&S.

ОСУЩЕСТВЛЯТЬ ПРИРОДУ

Знак «&» из Art&Science — краеугольный камень этого художественного направления. Обычно его интерпретируют как «встречу», «союз», «синтез», «коллаборацию» или «переплетение». Это в лучшем случае говорит нам о том, что такое искусство создается художником и ученым или инженером, будь то разные люди или ипостаси одного и того же индивида. Но что они делают, создавая свои работы? Как эта конъюнкция работает? Речь ведь, очевидно, не о механическом соединении.

Характер связи между A&S и технаукой варьируется от проекта к проекту. Научные знания, онтологии и техники могут быть средством или темой для этого искусства, могут приниматься некритически или подвергаться изучению и критике с точки зрения своих социально-политических последствий. Одни проекты A&S тематизируют вмешательство технауки в жизнь обществ, другие предпочитают замыкаться в границах природных процессов и игнорировать социальные контексты. Никакой из этих аспектов, с нашей точки зрения, не является определяющим для данного художественного поля.

Многообразие A&S усложняется тем, что нет единой концептуальной и художественной программы вроде программ модернистского искусства, которая бы устанавливала цели и средства, позиционировала A&S относительно современного искусства и принималась большинством представителей этого искусства. Есть сложившиеся практики, проблематики и темы. Отчасти поэтому A&S гибко и может одинаково хорошо чувствовать себя и как концептуальное искусство в «белых кубах» галерей, и как технологический аттракцион на площадках популяризации науки, и как остросоциальный активистский перформанс, и как инструмент маркетинга для научных лабораторий и технологических корпораций, и как способ развития креативности сотрудников компаний.

Мы сформулируем рабочее определение A&S, сосредоточившись на связи между искусством и технаукой в контексте постгуманистической проблематики, в частности критики знания. Дело в том, что в постчеловеческом настоящем «власть репрезентации в производстве знания становится все менее невинной, если она вообще когда-либо такой была» (Феррандо, 2022а, с. 127). Поэтому мы обратимся к критическому анализу производства знания, а именно к тем подходам исследований науки и техники (STS), которые обычно маркируются как онтологический конструктивизм и связаны с акторно-сетевой теорией⁶. Здесь мы воспользуемся подходом Джона Ло, который суммирует идеи и исследования своих коллег в книге «После метода» (Ло, 2015, с. 44–98).

⁶ Эти подходы — часть генеалогии постгуманизма, но также и предмет критики с его стороны (см., напр.: Харауэй, 2020, с. 63–66).

Анализируя исследования лаборатории, проведенные Бруно Латуром и Стивеном Вулгаром, Ло показывает, что реалии природы — нечто, считающееся существующим самостоятельно (*causa sui*), независимо от человека и обладающим собственным устройством, определенностью и предшествующее познанию, — на деле возникают как результат научного исследования, проводимого в лаборатории. То есть природные реалии *осуществляются* (*being enacted*) технонаукой, а не предшествуют ей, ожидая, когда она их откроет.

Реалии существуют в качестве таковых, пока на их существование работает соответствующая материально-когнитивная инфраструктура, включающая теории, технику и лаборатории, материалы, ученых и их компетенции, научные, метрологические и образовательные институты и т.д. Эта разнородная сеть обеспечивает возможность познания и манипуляций тем, что объявляется природой. Например, нечто, существующее для нас как электрон, — это складка научного понятия, техники и сопротивления вещей, осуществляемая в лабораториях как природная реалия. Конструируемая, но реальная. Как только сеть, осуществляющая электрон, по какой-то причине распадется (например, в результате появления более эффективной физической теории с другой онтологией или вследствие катастрофических событий и стремительной постапокалиптической архаизации, как в фантастике), его существование окажется под вопросом и, скорее всего, постепенно прекратится.

Это тезис может звучать провокационно, однако в нем в глагол «существовать» вкладывается иной смысл, нежели в западном здравом смысле, где природа автономна и существует, являясь основанием для самой себя, *causa sui*. Это частный случай докантовской догматической метафизики, в котором место абсолюта, начала всего сущего занимает сама природа или мир (Кралечкин, 2002, с. 26–27). Напротив, та традиция, о которой идет речь, во многом наследует Канту. Он отвязал существование от вещи и сделал его результатом полагания, которое теперь переосмысливается в контексте производительности технонауки⁷: существование *фактично, реляционно и контингентно* как результат работы сети отношений и усилий, *материально-дискурсивно* как складка знаний, практик и сопротивления. «Невозможно изолировать друг от друга: а) производство отдельных реалий; б) производство утверждений об этих реалиях; в) создание технических, инструментальных, человеческих конфигураций и практик, устройств записи, производящих эти реалии и утверждения. Все это производится вместе» (Ло, 2015, с. 69). Электрон осуществляется технонаукой *в качестве* природной, независимой вещи: различия природы и культуры, внутреннего и внешнего — эффекты работы разнород-

⁷ «Бытие не есть реальный предикат (...) Оно есть только полагание вещи или некоторых определений само по себе» (Кант, 1994, с. 452).

ной сети (Ло, 2015, с. 66), а не координатная сетка, в которой эта работа разворачивается.

Однако эта конструируемость природных реалий остается для нас невидимой, так как по окончании успешного исследования вся цепочка действий ученых и техническая инфраструктура стираются из репрезентации результата, чтобы сделать его безусловным и самодостаточным. Мы остаемся один на один с объектом, который теперь предъясняется как природный, предшествовавший исследованию и, наконец, корректно выделенный и описанный. Он *натурализуется*: отвязывается от технонаучной сети как условия своего осуществления и объявляется всегда уже существовавшим, с необходимостью именно таким, а не иным. Отношения *переворачиваются*: то, что появилось как результат исследования, становится его причиной, а наука из конструирования и осуществления превращается в процесс открытия, в «зеркало природы» (Ло, 2015, с. 79–83).

Одна из задач STS, изучающих практики ученых и материальность науки, — проследить технонаучные процессы, выявить описанное переворачивание и тем самым *денатурализовать* технонаучно осуществляемую природу, показав, что эта природа — не судьба, она могла быть осуществлена иначе и с иными социально-политическими следствиями. Этот ход имеет значение в широком контексте. Во-первых, он позволяет проблематизировать эссенциализмы, укореняющие социальные или этические отношения в природе как универсальном и незыблемом основании, а также попытки вывести этическую или социальную нормативность из природных реалий (Daston, 2019). Во-вторых, это значит, что осуществление реалий недоопределено сопротивлением вещей и могут быть иные факторы — социальные, политические, культурные и т.д. Она неразрывно связана с *онтологической политикой* и вопросом о благе (Ло, 2015, с. 293–311; MoI, 1999). Осуществление природных реалий (и человеческого тела в том числе) — социальный и политический акт, опосредованно перераспределяющий блага, возможности и ограничения по-разному для разных социальных групп и обществ. Но если познание перформативно, если возможен иной исход, то осмысленно спрашивать, в силу каких выборов и предпочтений реалии осуществляются именно так, а не иначе, и как сделать так, чтобы их осуществление вело к лучшему положению дел для всех.

ИСПОЛНЯТЬ ТЕХНОНАУКУ

Теперь мы можем перейти к интерпретации A&S и для этого сосредоточимся на *специфической материальности* их работ. Какое бы отношение к технонауке ни выстраивал художник, какие бы цели ни преследовал, он обычно следует своеобразной лабораторно-технической эстетике. В проектах A&S мы видим рабочие объекты научных теорий (химические соединения, клетки, тела, водоросли и растения, лабораторные организмы, минералы, электромагнитные волны, частицы), но *прежде всего* научные приборы и технические устройства, причем, как правило, их внутреннее устройство нарочито раскрыто, даже обнажено. Здесь булькающие сосуды, инкубаторы, пробирки, стекла, провода, шланги, соединения, сервоприводы, насосы, батареи, микросхемы, мониторы с типичными научными образами и прочие элементы лабораторно-технической обстановки (см., напр., рис. 1).



Рис. 1. Примеры лабораторно-технической эстетики проектов Art&Science.

- 1) Symbiotica, *The Semi-Living Worry Dolls*, 2000. Фото: Tissue Culture and Art Project;
- 2) Kuang-Yi Ku, *Tiger Penis Project*, 2018. Фото: Jian Da Huang;
- 3) Дмитрий Морозов (::vtol::), *Guest*, 2019. Фото: Даниил Примак, Вадим Мартыненко;
- 4) Saša Spačal, *Inspiration*, 2018. Фото: Miha Godec, Saša Spa

Fig. 1. Examples of laboratory and technical aesthetics of Art&Science projects.

- 1) *The Semi-Living Worry Dolls* (Symbiotica, 2000). Photo by Tissue Culture and Art Project;
- 2) *Tiger Penis Project* (Kuang-Yi Ku, 2018). Photo by Jian Da Huang;
- 3) *Guest* (Dmitry Morozov (::vtol::), 2019). Photo by Daniil Primak, Vadim Martynenko;
- 4) *Inspiration* (Saša Spačal, 2018). Photo by Miha Godec, Saša Spa⁸

⁸ Источники изображения см. / See the image sources: 1) <https://www.symbiotica.uwa.edu.au/>;

Лабораторно-техническая эстетика чаще обоснована, поскольку экспонируемые технические устройства необходимы для осуществления (или производства) проектов. Вот несколько примеров. В 2000 году на фестивале *Ars Electronica* австралийская научно-художественная лаборатория *SymbioticA* (Орон Каттс, Ионат Цурр, Гай Бен-Ари) показала проект *The Semi-living Worry Dolls*⁹, в котором впервые экспонировались «полуживые» скульптуры. Это куклы, выращенные из клеток кожи, мышц и костей в биореакторе на разлагаемой полимерной матрице и затем сшитые хирургическими нитками. Для поддержания их состояния требовалась лабораторная оснастка. Скульптуры отсылали к гватемальским «куклам беспокойства», которым дети по вечерам могли нашептывать свои тревоги. То же самое предлагалось сделать и посетителям: каждая кукла специализировалась на конкретной тревоге — о людях, верящих в абсолютную истину, злоупотреблениях биотехнологиями, капитализме, евгенике, редактировании ДНК и т.д.

В проекте *In Posse* (2020)¹⁰ художница Шарлотта Джарвис и биолог Сюзанна де Соуза Лопес из Медицинского центра Лейденского университета создавали сперматозоиды и спермоплазму из клеток женского тела. Это требовало высокотехнологичной лаборатории и стало возможно благодаря изобретению инструмента редактирования ДНК CRISPR/Cas9 и открытию перепрограммирования зрелых клеток в плюрипотентные.

В свою очередь, словенская художница Саша Спачаль в сотрудничестве с биологами и инженерами создает в галереях сложные инсталляции на основе лабораторного и медицинского оборудования. Она моделирует или воспроизводит планетарные метаболические процессы между человеком, другими организмами и минеральными агентами, чтобы тематизировать постчеловеческое в биополитике и некрополитике настоящего времени. Например, *Inspiration* (2018)¹¹ — это дыхательная станция, которая подает через респираторные маски воздух, обогащенный почвенными бактериями *Mycobacterium vaccae*. Эти бактерии работают как антидепрессанты, повышающие уровень серотонина. (Спачаль отмечает, что они притупляют эмоции, в том числе романтическую влюбленность в другого человека, открывая путь для иных видов любви, в том числе к нечеловекам.) При этом воздух распределяется между посетителями неравномерно. Когда дыхание становится технически опосредованным, встает вопрос о том, кто контролирует технику, насыщение и распределение воздуха — кто задает ритм и качество дыхания?

2) <https://www.kukuangyi.com/tiger-penis-project.html>; 3) <https://vtol.cc/filter/works/guest>;
4) <https://www.agapea.si/en/projects/inspiration> (26.07.2023).

⁹ См.: URL: <https://tcaproject.net/portfolio/worry-dolls/> (26.07.2023).

¹⁰ См.: URL: <https://cjarvis.com/in-posse/> (26.07.2023).

¹¹ См.: URL: <https://projectinspiration.home.blog/> (26.07.2023).

Проект *Guest* (2019)¹², часть «Геологической трилогии» российского художника Дмитрия Морозова (::vtol::), — это технологичная инсталляция из трех роботизированных механизмов, посвященная падению Сихотэ-Алинского метеорита в Приморском крае в 1947 году. Она циклически воспроизводит это событие¹³ и преобразует этапы данного цикла в изображение и звук. Инсталляция сооружалась и в экспозиционных пространствах, и в кратере Сихотэ-Алинского метеорита.

Для искусства перечисленных художников и художниц лабораторно-техническое оборудование необходимо так же, как, скажем, видеокамера и экран нужны в видео-арте. Иногда удается устроить функционирующую лабораторную установку в стенах галереи. Иногда это невозможно, и результат (и/или его документация), необходимый для проекта, получается в лаборатории, а затем переносится в галерею вместе с лабораторным оборудованием, теперь уже играющим роль декорации.

В других случаях лабораторно-техническая эстетика не обусловлена лабораторным происхождением проекта. Так, тайваньский художник Куанг-И Ку использовал лабораторную эстетику при экспонировании иронического проекта *Tiger Penis Project* (2019)¹⁴. В этом проекте он создавал из ортодонтической смолы реалистичные скульптурные объекты, напоминающие органы животных, и предлагал готовить из них и из трав препарат, улучшающий потенцию. Этот воображаемый препарат был призван заменить лекарства китайской народной медицины, для приготовления которых истребляются редкие виды животных, ассоциирующиеся в китайской культуре с мужской силой. Придуманная им инсталляция в лабораторном стиле — гипотеза, как могла бы выглядеть лаборатория биопечати таких органов, если бы воплотилась в жизнь.

Проекты A&S, использующие лабораторно-техническую эстетику, по сути, предъявляют зрителю *прежде всего* саму технонаучную инфраструктуру, которая, с точки зрения STS, осуществляет природу, а затем уже и природу в виде клеток, молекул, химических соединений, явлений магнетизма и т.д. На уровне технонаучного медиума — если не проваливаться сквозь его «поверхность» в ожидаемое пространство автономной природы — здесь происходит не чистый акт представления природных вещей, а представление представления: раскрытие материально-дискурсивного условия возможности природы.

¹² См.: URL: <https://vtol.cc/filter/works/guest> (26.07.2023).

¹³ Нагревание осколка металлического метеорита до температуры падающего метеорита в верхних слоях атмосферы — потеря им магнитных свойств — отмагничивание от манипулятора и падение — остывание — возвращение магнитных свойств — примагничивание к манипулятору и нагревание.

¹⁴ См.: URL: <https://www.dezeen.com/2018/10/15/tiger-penis-project-chinese-medicine-synthetic-biology-kuang-yi-ku-design/> (26.07.2023).

Если *технонаука* — это осуществление *природных реалий*, то *Art&Science* — это осуществление самой *технонауки* как осуществляющей *природные реалии сети*, ее исполнение, *перформанс*. Такое осуществление может принимать разную форму — от буквального воспроизводства до иронического разыгрывания и пародирования. A&S — это упражнение в современной эмпирической метафизике, которая учитывает уроки STS и постструктурализма: преимущественный способ быть в мире антропоцена — быть осуществляемым сетями технонаучных практик. В этом смысле A&S — резнакмент технонаучного конструирования современного мира.

Исполнение технонауки в A&S — *на поверхности*, это буквально первое, что видит зритель. Однако оно чаще остается для него невидимым подобно стеклу в окне, в котором уже виднеется природа. Срабатывают узнаваемые образы и нарративы лабораторности и научности, которые ассоциируются с прорывом науки к самой природе и производят эффект реалистичности и достоверности. По сути же в проектах A&S природные реалии возвращаются в сценографию условий их осуществления, производства технонаукой. Пока мы удерживаем во внимание технонауку как осуществляющий природу медиум, не позволяя стереть ее продуктивность, не совершается и тот натурализирующий поворот, который предает ее забвению и превращает результат исследования в причину. Независимо от намерений художников в конкретных проектах это искусство может возвращать природе (и иногда технике) условия ее рождения и существования, то есть всю ту разнородную технонаучную сеть, которая нужна для ее осуществления. Таким образом может происходить денатурализация природы. Так понятая лабораторно-техническая эстетика A&S является постгуманистической.

ПОСТГУМАНИСТИЧЕСКОЕ ТЕЛО В ART&SCIENCE

Уже по приведенным примерам видно, что тело — одна из магистральных тем A&S, а благодаря очерченной эстетике это искусство, обнаруживая себя в орбите постгуманистической проблематизации, может быть богатым источником постгуманистических образов телесности. Исполняя технонауку, A&S одновременно может воспроизводить то, как технонаука осуществляет тела, человеческие и нечеловеческие, открывая эту реалию для художественного освоения, обсуждения и критики.

Какие темы могут обсуждаться в этом контексте? Приведем некоторые примеры. Во-первых, проблематика *границы* тела. Где оно заканчивается? Соппадает ли его физическая граница с функциональной, видимой, переживае-

мой или экзистенциальной границами? Насколько граница тела проницаема и трансформируема (Ло, Мол, 2017)? Какую роль технологии играют в установлении и поддержании этой границы? Понимать ли тело как автономную вещь, вложенную в среду, или как продукт среды, сеть или сборку, по отношению к которому понятие жесткой границы теряет смысл? Является ли тело аутопоэтической системой или симпоэтическим образованием, не способным существовать без других тел внутри и вне себя (Харауэй, 2020, с. 51–132)?

Во-вторых, как понимать принципиальную *гетерогенность* тела, в состав которого входит множество иных организмов и которое зависит от множества «внешних» процессов и факторов? Какие из моделей единства и множественности применимы (Мол, 2017)?

Наконец, как соотносятся в теле естественное и искусственное, данное и изменяемое? Являются ли, скажем, телесные границы, режимы функционирования, химический состав только естественно данными, или они также исторический продукт многообразных конструирований со стороны среды, общества, технауки, власти и т.д.? Другими словами, не является ли тело *всегда незавершенным* продуктом разнородных практик как онтологически, так и эпистемологически (Мол, 2017; Барад, 2018, с. 68–78)? Но в таком случае как задаются и чем поддерживаются нормативные образы осуществляемых тел, как изобретение нормы меняет обращение с телом (Брайдотти, 2022)? Каковы альтернативы норме?

Словом, вопрос о теле — это во многом вопрос о тех формах знания и практик, в которых оно осуществляется, и об их конкуренции. Эти формы, сегодня преимущественно технаучные, воплощаются в теле (*embodiment* — это прежде всего *technoscientific embodiment*) и скрываются в нем, будучи воспринимаемы как естественные, необходимые и единственно возможные.

Технаука невидимо присутствует и работает всюду (Shapin, 2016), и прежде всего в теле. Технаучные знания и практики *используются* самыми разными инстанциями в разных масштабах и контекстах для формирования и управления телами, их жизнью, сексуальностью, продуктивностью, перемещениями. Они используются в обосновании и оправдании политических и культурных дискурсов о телах и поведении, и зачастую это носит характер *злоупотребления*. Например, из технаучных образов тела выводятся моральные следствия, навязывающие индивидам то или иное поведение и выборы (Daston, 2019).

A&S может вносить вклад в преодоление и невидимости технауки, и злоупотреблений ею. Если современное искусство создает альтернативные миры, чтобы подключаться к реальности, то A&S с той же целью может вообразить альтернативные природы, техники и тела — в том числе такие, ко-

которые ведут к более справедливым обществам. Эстетика A&S, объективируя производительность *Science*, позволяет увидеть, как осуществляется тело в качестве части природы и общества. В свою очередь, *Art* своей неутилитарностью и свободной игрой воображения могло бы вводить рефлексивную дистанцию по отношению к производству тела технаукой и способам его социально-политического использования.

СПОСОБЫ ТЕМАТИЗАЦИИ ТЕЛА В ART&SCIENCE

В этом разделе мы обсудим три способа работы с телесностью в A&S и покажем еще одно основание для сближения этого искусства с постгуманизмом: многие проекты A&S разделяют специфическую эстетику постчеловеческого.

Первый способ обращения к телесности — *протезирование* или в целом техническое расширение тела, которое может быть как компенсирующим, так и дополняющим. Это эффектный и эффективный художественный прием, помогающий денатурализовать тело, показав сущностную недоопределенность его границ и скрытое давление нормы, воспринимаемой как нечто естественное. Уже ранние канонические примеры технологического искусства, например, проекты Стеларка и ОРЛАН, при помощи протезирования тематизируют, с одной стороны, технологическое переопределение границ и возможностей тела, с другой — способы применения технологий к телу и их следствия.

Технические трансформации тела порой бывали непредсказуемыми по своим результатам и часто негативными, поэтому поле неопределенности на стыке техники и телесности всегда привлекало внимание человека. Так, современные художники стремились предугадать сценарии трансформации тела новыми технологиями, экспериментируя с их применением. В начале XX века, с распространением электрификации футурист Филиппо Маринетти сразу же сделал себе галстук с лампочкой, позднее появился балет, где в костюмах танцовщиц были закреплены электрические лампочки, а Асуко Танака из японской группы «Гутай» сделала себе целое платье из ламп накаливания (*Electric dress*, 1956). Когда стали доступны телевизоры, Нам Джун Пайк сразу же сделал из них бюстгалтер и надел его на свою подругу и виолончелистку Шарлотту Мурман (*TV Bra for Living Sculpture*, 1969). Когда стала доступна радиоэлектроника, Кшиштоф Водичко создал устройство, которое предназначалось для ношения на голове и генерировало аналоговый звук, слышный только носителю устройства через специальные наушники (*Personal Instrument*,

1969). В этом проекте художник критически осмыслил авторитарную польскую политику и цензуру того времени. По мере развития технологий робототехники они заимствовались искусством: в 1998 году в Гамбурге был впервые показан знаменитый перформанс австралийского художника Стеларка с шестиногим пневматическим экзоскелетом (*Exoskeleton*, 1998). По мере развития биотехнологий появился био-арт, который приобрел множество форм в зависимости от того, к каким материалам, методикам или подходам прибегали художники: генная инженерия (Гессерт, 2006), технологии записи информации на биологические носители (*wet media*, «влажные» технологии), клонирование, тканевая инженерия для «полуживых» организмов (Цурп, 2006). Примеры подобных проектов мы приводили ранее.

Второй способ — поместить тело в ситуацию поломки, болезни или сбоя, чтобы высветить его устройство (биологическое, техническое, социальное или политическое), обнаружить «сделанность» и произвольность в том, что считалось естественным и неизбежным. Поломка или сбой нарушают воспроизводимые в нормальной ситуации связи и выводят их на первый план. Так, они раскрывают не только сеть формирующих и поддерживающих тело акторов (например, те или иные техники, препараты), но и его место в социальном поле, непроговариваемые и неявные предпосылки отношения общества к телу того или иного типа или формы, в том числе эйблизм.

Этот способ тематизации тела часто сочетается с расширением тела в перформативном искусстве и танце. Работа Марко Доннаруммы *Corpus Nil* (2016)¹⁵ — перформанс для человеческого тела и искусственного интеллекта. На сцене мы видим обнаженное тело перформера и части машинного интерфейса. Точечная динамическая подсветка выхватывает из темноты фрагменты тела, аппаратного и программного обеспечения. Датчики сокращения мышц, прикрепленные к рукам и ногам перформера, регистрируют и передают машине данные о его движении, алгоритм реагирует на них звуком и светом. Биологические сигналы тела влияют на выбор машины, но не могут управлять ее действиями. Звуковое и визуальное сопровождение перформанса, создаваемое алгоритмом, в свою очередь, влияет на восприятие и моторику перформера, образуя петлю обратной связи. Доннарумма утверждает, что несмотря на связь с человеческим телом, машина автономна, и сама выбирает, как реагировать на движения исполнителя. Нам же важно эстетическое измерение этой работы: создается сцена, наполненная болью, конвульсиями (интересно, что перформер даже не двигается по сцене, мы не видим его лица) в сопровождении соответствующего саунда. Здесь невозможно определить, кто субъект: человек или машина. Кажется, что машина мучает человека, подключив

¹⁵ См.: URL: <https://marcodonnarumma.com/works/corpus-nil/> (26.07.2023).

к нему свои провода, искажает его привычный способ двигаться и функционировать. Перформанс Доннаруммы ставит под вопрос субъектность человека в отношении техники в целом: он ли автор и распорядитель предположительно сугубо функциональной сети техники или же она своей трансформативностью давно уже если не подчинила его, то сделала лишь одним из своих преобразуемых элементов, инструментом своей эволюции?

Третий способ сделать тело пространством для художественного высказывания — вычеркнуть его из системы связей, представив его в качестве невидимого или отсутствующего. Он делает тело различимым именно на фоне своего отсутствия, остраивая его привычное место и связи. Это необязательно должно быть исключение на материальном или физическом уровне, например, пустое место без тела. Также возможна приостановка его привычного означивания, ведущая к остранению тела, его неузнаванию и, как следствие, необходимости узнать его заново, возможно, обнаружив новые аспекты.

Так, тело исчезает в проекте *Labor* (2021)¹⁶ Пола Вануса, тематизирующем связку труда и тела с постгуманистической точки зрения. *Labor* — это саморегулирующаяся система из трех стеклянных биореакторов, которая производит запах пота. Мы видим систему эффектно подсвеченных технологических установок, футболку в стеклянной колбе и чувствуем интенсивный запах пота, как если бы здесь и сейчас «трудились в поте лица своего» невидимые люди (рис. 2).

¹⁶ См. URL: <https://ars.electronica.art/outofthebox/en/labor/>.



Рис. 2. Пол Ванус, *Labor*, 2021. Фото: Tullis Johnson
*Fig. 2. Labor (Paul Vanouse, 2021). Photo by Tullis Johnson*¹⁷

Однако никакие люди здесь не трудятся и не потеют. За них работают бактерии: в биореакторах инкубируются те их виды, которые своей жизнедеятельностью в человеческом теле производят запах пота: *Staphylococcus epidermidis*, *Corynebacterium xerosis* и *Propionibacterium avidum*. Они метаболизируют простые сахара и создают запах, который в западной культуре исторически ассоциируется с физическим трудом человека и обладает невысоким социальным статусом, даже становясь предметом стыда и сокрытия. Перед художником стояла непростая техническая задача — воспроизвести в биореакторах условия человеческого тела, чтобы бактерии могли размножаться и создавать как можно более сильный запах — своего рода ольфакторный призрак отсутствующего тела человека. Оно, таким образом, присутствует через запах пота и одежду, сочетание которых выглядит неслучайным. В западной культуре одежда символически связана с трудом, поскольку в христианстве следствием грехопадения стал стыд наготы, а следствием изгнания из рая — труд в поте лица.

Проект Вануса, исполняя технонауку, сплетает вокруг труда как межвидовой деятельности разнородную материально-дискурсивную сеть: биотехнологии, трудящиеся бактерии, о которых мы ничего не знали бы без технонауки, футболку как артефакт человеческой культуры и запах пота, нагруженный культурными и социальными ассоциациями. Между социальным, природным и культурным человек испаряется запахом пота — остается только разнородная сеть.

¹⁷ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.paulvanouse.com/labor.html> (26.07.2023).

Сам художник помещает свою работу — буквально потогонку — в контекст проблематики труда и эксплуатации тел, но расширяет ее на постгуманистический манер. Он указывает на то, что бесчисленные микроорганизмы и технические устройства «в поте лица своего» трудятся на человека в его теле и в его технологиях от самых древних вроде брожения до современных препаратов и биотоплива. Бактерии включены в капиталистическую гонку, их жизнь эксплуатируется и коммерциализируется, но остается невидимой. Проект Вануса подсвечивает это. И тело, и материальность жизненного мира человека денатурируются и обнаруживают внутреннюю гетерогенность и несправедливость: они основаны на симбиозах с нечеловеческим и на эксплуатации нечеловеческого. Тело — гигантская симбиотическая многовидовая система, оно разнородно (много видов внутри одного вида) и множественно (много акторов внутри одного актора), а его проницаемые границы не совпадают с генетически заданными границами биологического вида *Homo Sapiens*. Человек делегирует труд нечеловеческим агентам, и теперь «пот» — символ их труда. Для самого же человека пот постепенно перестает быть маркером физического труда и занятых в нем социальных групп, но становится символом престижного потребления и даже фетишизируется в качестве пота фитнес-залов, в которых производят современное атлетичное тело.

Как видно по приведенным примерам, A&S сближается с постгуманизмом не только через исполнение технонауки. Связь прослеживается и со специфической эстетикой постчеловеческого, возникшей задолго до постгуманизма как теоретического течения. Для нее характерны «техномифологии, киборгианские телесности и ризоматическая телесная перформативность» (Феррандо, 2022а, с. 124). Отличительные черты такой эстетики, проиллюстрированные приведенными выше проектами, — экспериментирование с границами, гетерогенностью и протезируемостью телесности, с производящими ее техническими и репрезентационными процессами, а также критически-спекулятивное развитие нарративов о телесности. Если верно, что сегодня телесное воплощение — это прежде всего технонаучное воплощение, то A&S находится в особенно удачной позиции для проблематизации постчеловеческого, неотделимого от продуктивности технонауки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы обсудили два основания сближения A&S и постгуманизма. В первых, через общий для них проблемный узел, связанный с продуктивностью технонауки. Постгуманизм критически тематизирует траектории и по-

следствия того, как технонаука производит природу и человека. A&S иногда разделяет эту тематику, но еще чаще своей специфической лабораторно-технической материальностью исполняет технонаучную сеть человеческих и нечеловеческих акторов, осуществляющую природные реалии. Во-вторых, отчасти благодаря этому A&S в проектах о телесности может прибегать к эстетике постчеловеческого, являющейся составной частью постгуманистической рамки. Это проявляется в развитии спекулятивных нарративов, разъятии телесности на гетерогенную сеть производящих ее связей, акторов и процессов. Оба эти основания сближения обладают критическим потенциалом, и, действительно, A&S бывает социально-критическим искусством, но диапазон критики может быть ограничен, помимо прочего, технонаукой как медиумом A&S и ее идеологией. Поэтому в заключение мы обсудим некоторые трудности обращения к постгуманистической критике технонауки в A&S.

Во-первых, если A&S — исполнение технонауки, то *частичное* исполнение, поскольку акцентирует внимание на ее материально-техническом устройстве в ущерб научным разногласиям, а также делающим науку возможной социальным, политическим, экономическим и иным отношениям. Эти контексты — то, как общество производит саму технонауку и производится ею — могут вноситься иными средствами: дискурсивно или добавлением объектов, не связанных с технонаукой (футболка в проекте Вануса). В противном случае есть вероятность отката к гуманистическим представлениям, одним из ядер которых была автономная наука как движение человеческого разума к истинам об автономной же природе.

Во-вторых, художественная практика в A&S требует активного участия ученых и инженеров, что делает более вероятным лояльное отношение художника к технонауке и ее авторитету. Тем художникам, которые находятся внутри поля технонауки, сложно поднимать темы, которые ставили бы под вопрос социальную и эпистемическую автономию этого поля и демонстрировали его проницаемость, включенность в социальные отношения и даже конституированность ими. Это несколько затрудняет для A&S тематизацию важных для постгуманизма (и STS) траекторий и последствий того, как технонаука осуществляет природные и человеческие реалии. Однако не подрывает наш общий тезис об A&S как искусстве, близком к постгуманизму. Если тематизируемый в этом интеллектуальном проекте мир формируется преимущественно технонаукой и использующими ее инстанциями, то для рефлексивной жизни в нем нужно технонаучное просвещение, и если STS и постгуманизм — возможные способы мышления для этого просвещения, то его искусство — Art&Science.

Авторский вклад

А.А. Писарев — теоретическая рамка, интерпретация кейсов, подготовка финальной рукописи.

А.В. Алёхина — теоретическая рамка, интерпретация и подбор кейсов, подготовка финальной рукописи.

Оба автора приняли участие в обсуждении финального варианта рукописи.

Authors' contributions

Alexander Pisarev developed the theoretical framework, interpreted the cases, and prepared the final version of the manuscript.

Anastasia Alekhina developed the theoretical framework, interpreted and selected the cases, and prepared the final version of the manuscript.

Both authors discussed the final version of the manuscript.

ЛИТЕРАТУРА

1. Барад, К. (2018). Агентный реализм. М. Крамар, К. Саркисов (ред.-сост.), *Опыты нечеловеческого гостеприимства* (с. 42–121). Москва: V-A-C press.
2. Брайдотти, Р. (2021). *Постчеловек* (Д. Хамис, пер.; В. Данилов, ред.). Москва: Издательство Института Гайдара.
3. Брайдотти, Р. (2022). Изображения тела и порнография репрезентации. *Логос*, 32 (1), 103–122. <https://www.elibrary.ru/DZCIUZ>
4. Гессерт, Д. (2006). История искусства с привлечением ДНК. *Логос*, (4), 127–147. <https://www.elibrary.ru/VORPTN>
5. Кант, И. (1994). Критика чистого разума. И. Кант, *Собрание сочинений: в 8 т.* (Т. 3). Москва: Чоро.
6. Кралечкин, Д. (2002). *Фундаментальное различие бытия и сущего как способ обоснования онтологии* [дис. ...канд. филос. наук: 09.00.01]. Москва: МГУ. <https://www.elibrary.ru/NMCRKF>
7. Ло, Д. (2015). *После метода: беспорядок и социальная наука* (С. Гавриленко, ред.-пер.). Москва: Издательство Института Гайдара.
8. Ло, Д. (2018). Технология и гетерогенная инженерия: случай португальской экспансии. *Логос*, 28 (5), 169–202. <https://www.elibrary.ru/YLMZFJ>
9. Ло, Д., Мол, А. (2017). Воплощенное действие, осуществленные тела: пример гипогликемии. *Логос*, 27 (2), 233–262. <https://www.elibrary.ru/YMICDP>
10. Негарестани, Р. (2021). Работа нечеловеческого. *Логос*, 31 (3), 1–38. <https://www.elibrary.ru/WHZRXM>

11. Феррандо, Ф. (2022a). Феминистская генеалогия эстетики постчеловеческого в визуальных искусствах. *Логос*, 32 (1), 123–166. <https://www.elibrary.ru/QCOTT1>
12. Феррандо, Ф. (2022b). *Философский постгуманизм* (Д. Кралечкин, пер.; А. Павлов, ред.). Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
13. Фуко, М. (1994). *Слова и вещи: Археология гуманитарных наук*. Санкт-Петербург: А-сэд.
14. Хайдеггер, М. (2006). *Бытие и время* (В.В. Бибихин, пер.). Санкт-Петербург: Наука.
15. Харауэй, Д. (2020). *Оставаясь со смутой: заводить сородичей в Хтулуцене*. (Д. Хамис, пер.). Пермь: Hyle Press.
16. Харауэй, Д. (2022). Ситуативные знания: вопрос о науке в феминизме и преимуществе частичной перспективы. *Логос*, 32 (1), 237–271. <https://www.elibrary.ru/NKOQTQ>
17. Цурр, И. (2006). Усложнение понятия о жизни: «полуживые» существа. *Логос*, (4), 148–157. <https://www.elibrary.ru/VORPTX>
18. Aloï, G., McHugh, S. (eds.). (2021). *Posthumanism in Art and Science: A Reader*. New York: Columbia University Press.
19. Daston, L. (2019). *Against Nature*. Cambridge, MA: MIT Press.
20. Ferrando, F. (2023). Existential Posthumanism: A Manifesto. In R. Braidotti et al. (eds.), *More Posthuman Glossary* (pp. 47–49). Bloomsbury: London.
21. Mol, A. (1999). Ontological Politics. A Word and Some Questions. *The Sociological Review*, 47 (1), 74–89. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1999.tb03483.x>
22. Shapin, S. (2016). Invisible Science. *The Hedgehog Review*, 18 (3), 34–46.

REFERENCES

1. Aloï, G., & McHugh, S. (Eds.). (2021). *Posthumanism in art and science: A reader*. New York: Columbia University Press.
2. Barad, K. (2018). Agentny realizm [Agential realism]. In M. Kramar, K. Sarkisov (Eds.), *Opyty nechelovecheskogo gostepriimstva* [The experiences of inhuman hospitality] (pp. 42–121). Moscow: V-A-C press. (In Russ.)
3. Braidotti, R. (2021). *Postchelovek* [Posthuman] (D. Khamis, Trans.). Moscow: Gaidar Institute Publishers. (In Russ.)
4. Braidotti, R. (2022). Izobrazheniya tela i pornografiya reprezentatsii [Body-images and the pornography of representation]. *Logos*, 32 (1), 103–122. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/dzciuz>
5. Daston, L. (2019). *Against nature*. Cambridge, MA: MIT Press.
6. Ferrando, F. (2022a). F Feministskaya genealogiya estetiki postchelovecheskogo v vizual'nykh iskusstvakh [A feminist genealogy of posthuman aesthetics in the visual arts]. *Logos*, 32 (1), 123–166. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/qcott1>
7. Ferrando, F. (2022b). *Filosofskiy postgumanizm* [Philosophical posthumanism] (D. Kralechkin, Trans.). Moscow: HSE University Publishing. (In Russ.)

8. Ferrando, F. (2023). Existential posthumanism: A manifesto. In R. Braidotti, E. Jones & G. Klumbyte (Eds.), *More Posthuman Glossary* (pp. 47–49). Bloomsbury: London.
9. Foucault, M. (1994). *Slova i veshchi: Arkheologiya gumanitarnykh nauk* [The order of things: An archaeology of the human sciences]. Saint Petersburg: A-cad. (In Russ.)
10. Gessert, G. (2006). Istoriya iskusstva s privilecheniem DNK [A history of art involving DNA]. *Logos*, (4), 127–147. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/vorptn>
11. Heidegger, M. (2006). *Bytie i vremya* [Being and time] (V. Bibikhin, Trans.). Saint Petersburg: Nauka. (In Russ.)
12. Haraway, D. (2020). *Ostavayas' so smutoy: Zavodit' sorodichey v Khtlulutsene* [Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene] (A. Pisarev, D. Khamis & P. Khanova, Trans.). Perm: Hyle Press. (In Russ.)
13. Haraway, D. (2022). Situativnye znaniya: vopros o nauke v feminizme i preimushchestvo chastichnoy perspektivy [Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective]. *Logos*, 32 (1), 237–271. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/nkoqtq>
14. Kant, I. (1994). Kritika chistogo razuma [Critique of pure reason]. In I. Kant, *Sobranie sochineniy* [Collected works] (Vol. 3). Moscow: Choro. (In Russ.)
15. Kralechkin, D. (2002). *Fundamental'noe razlichie bytiya i sushchego kak sposob obosnovaniya ontologii* [Fundamental difference of being and entities as a way of justification ontology] [PhD thesis]. Moscow: Moscow State University. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/nmcrkf>
16. Law, D. (2015). *Posle metoda: Besporjadok i sotsial'naya nauka* [After method: Mess in social science research] (S. Gavrilenko, Trans.). Moscow: Gaidar Institute Publishers. (In Russ.)
17. Law, D. (2018). Tekhnologiya i geterogennaya inzheneriya: sluchay portugal'skoy ekspansii [Technology and heterogeneous engineering: The case of Portuguese expansion]. *Logos*, 28 (5), 169–202. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/ylmfj>
18. Law, D., & Mol, A. (2017). Voploshchennoe deystvie, osushchestvlyennye tela: Primer gipoglikemii [Embodied action, enacted bodies. The example of hypoglycaemia]. *Logos*, 27 (2), 233–262. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/ymicdp>
19. Mol, A. (1999). Ontological politics: A word and some questions. *The Sociological Review*, 47 (1), 74–89. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1999.tb03483.x>
20. Negarestani, R. (2021). *Rabota nechelovecheskogo* [The labor of the inhuman]. *Logos*, 31 (3), 1–38. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/whzrxm>
21. Shapin, S. (2016). Invisible science. *The Hedgehog Review*, 18 (3), 34–46.
22. Zurr, I. (2006). Uslozhnenie ponyatiya o zhizni: "Poluzhivye" sushchestva [Complicating notions of life: Semi-living entities]. *Logos*, (4), 148–157. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/vorptx>

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

АЛЕКСАНДР АЛЕКСАНДРОВИЧ ПИСАРЕВ

младший научный сотрудник, сектор социальной философии
Институт философии РАН,
109240, Россия, Москва, ул. Гончарная, 12, корп. 1

Researcher ID: 5438-2018

ORCID: 0000-0003-4261-1275

e-mail: alex-pisarev@yandex.ru

АНАСТАСИЯ ВЛАДИМИРОВНА АЛЁХИНА

аспирант,
Аспирантская школа по искусству и дизайну,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, 20,
преподаватель, Британская высшая школа дизайна,
105120, Россия, Москва, ул. Нижняя Сыромятническая, 10, стр. 3

ResearcherID: JFA-5153-2023

ORCID: 0000-0001-7219-3655

e-mail: aalekhina@hse.ru

ABOUT THE AUTHORS

ALEXANDER A. PISAREV

Junior Research Fellow at the *Social Philosophy* Division
Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences,
12, corp. 1, Goncharnaya, Moscow 109240, Russia

Researcher ID: 5438-2018

ORCID: 0000-0003-4261-1275

e-mail: alex-pisarev@yandex.ru

ANASTASIA V. ALEKHINA

Postgraduate student,
Doctoral School of Arts and Design,
HSE University
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia
Lecturer,
British Higher School of Art and Design,
10, str. 3, Nizhnaya Syromyatnicheskaya, Moscow 105120, Russia

ResearcherID: JFA-5153-2023

ORCID: 0000-0001-7219-3655

e-mail: aalekhina@hse.ru

UDC 004.946

Received 09.06.2023, revised 15.09.2023, accepted 29.09.2023

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.3-69-93

EDN: APOWJH

OKSANA O. PERTEL

HSE University

20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

Researcher ID: JGE-3472-2023

ORCID: 0000-0003-2946-1639

e-mail: ksanapr1@gmail.com

For citation

Pertel, O.O. (2023). Digital Fashion Bodies: Posthuman Perspectives. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (3), 69–93. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-69-93>, <https://elibrary.ru/APOWJH>

Digital Fashion Bodies: Posthuman Perspectives

Abstract. The paper analyzes the concept of digital corporeality and identity and their representation in virtual images of digital fashion. Digital fashion is a new field of fashion that develops in the interdisciplinary space made of information technology, gaming industry and digital art.

The article assumes that the digital fashion body depends neither on the human nor the human body. The digital body is non-human and it explicitly represents a posthumanist corporeality as a cyborg formation (D. Haraway). It assembles through machinery and becomes randomly fixed assemblages (G. Deleuze, F. Guattari; M. Delande). The author draws on concepts of new materialism, including the concept of the plane of immanence by G. Deleuze and F. Guattari's, J. Bennett's vibrant matter and K. Barad's agential realism. New materialism shows radical change of the digital corporeality discourse.

The author analyzes digital fashion projects posted on digital fashion retail platforms, such as The Fabricant, Dematerialised, DressX, Artisant, and works of digital designers who have gained fame through participation in digital shows.

Keywords: digital fashion, digital body, avatar, posthuman, posthumanism, new materialism, dematerialization, corporeality, identity

© Наука

телевидения



УДК 004.946

Статья получена 09.06.2023, отредактирована 15.09.2023, принята 29.09.2023

ПЕРТЕЛЬ ОКСАНА ОЛЕГОВНА

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»

101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, д. 20

Researcher ID: JGE-3472-2023

ORCID: 0000-0003-2946-1639

e-mail: ksanaprl@gmail.com

Для цитирования:

Пертель О.О. Тела цифровой моды: постгуманические перспективы // *Наука телевидения*. 2023. 19 (3). С.69–93. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-69-93>. EDN: APOWJH

Тела цифровой моды: постгуманические перспективы

Аннотация. В статье анализируются понятия цифровой телесности и идентичности и их репрезентации в виртуальных образах цифровой моды. Цифровая мода — новая область моды, которая развивается в междисциплинарном пространстве информационных технологий, игровой индустрии и цифрового искусства.

В статье предполагается, что цифровое тело нового направления моды не зависит ни от человека, ни от человеческого тела. Цифровое тело является нечеловеческим, и оно становится воплощением постгуманистической телесности, своего рода киборгом (Д. Харауэй). Собранное посредством машин, оно превращается в случайные ассамбляжи (Ж. Делёз, Ф. Гваттари; М. Деланда). Автор опирается на новые материалистические концепции, в том числе на понятие план имманентности Ж. Делёза и Ф. Гваттари, вибрирующую материю Дж. Беннет и агентный реализм К. Барад. Обращение к новому материализму позволяет показать радикальное изменение дискурса о цифровой телесности. Автор анализирует проекты цифровой моды, размещенные на платформах The Fabricant, Dematerialized, DressX, Artisan, а также работы цифровых дизайнеров, получивших известность благодаря участию в цифровых показах.

Ключевые слова: цифровая мода, цифровое тело, аватар, постчеловеческое, постгуманизм, новый материализм, дематериализация, телесность, идентичность

INTRODUCTION

The article brings up the question about the body as it is represented in works of digital designers. The focus is on the new field of digital fashion,¹ as fashion since its inception has been centred on the human being and, consequently, the human body. But the situation in the digital world is changing, so the notion “clothing for the body,” which seems coherent and is relevant to physical fashion, is being replaced by the notion “digital clothes for the digital body,” which resembles unconnected links of a broken chain. According to Terrence Zhou, “Our mission is to create possibilities and fantasies; garments now don’t have to pertain to the body”². In the Internet space, we are increasingly surrounded by digital bodies—these are avatars, influencers, and digital assistants; in addition, a person can choose their representative on the Internet and VR. Digital fashion is an area that will greatly influence the formation of the digital body.

When applied to the field of digital fashion, I also use the notion of thought couture, since it is assumed that “Knowing that beliefs are one thing and hard facts are another, we wanted to add empirical evidence to our mantra of ‘fashion should waste nothing but data and exploit nothing but imagination’”³. Using this notion allows me to emphasize the tension between the tangible and intangible in the understanding of body and matter in digital fashion design.

The **subject** of the study is the digital bodies of virtual fashion posted on the most famous digital clothing marketplaces: the websites The Dematerialised and The Fabricant. The selection of virtual images is conditioned by the themes that are iconic for digital fashion, namely gender mobility and the possibility of the impossible in terms of the embodiment of the virtual body and clothing. The selection of images includes works of collaborations between independent digital artists as well as well-known fashion brands with digital fashion platforms: TRS.MNZ and The Fabricant, Rtfkt and DMAT, Buffalo London and The Fabricant, Rotate and DEMAT. I also draw upon textual analyses of digital fashion designers, using interviews and text descriptions of the virtual images in question.

The **hypothesis** of the article is built around the assumption of materiality and posthuman content of the digital body, despite the immateriality postulated by digital designers. In doing so, materiality is considered within the framework

¹ Digital fashion is a practice of digital clothing design and at the same time an alternative fashion culture. “Digital fashion is a new field of fashion design that relies on designer-specific 3D software and produces hyper-realistic, data-intensive digital 3D garment simulations that are digital-only products or digital models for physical products” (Särmäkari & Vänskä, 2021, p. 5).

² Exclusive: Bad Binch Tongtong brings eccentric silhouettes to the Metaverse. Law, J. (2022, March 1). *Jing Daily*. Retrieved June 5, 2023, from <https://jingdaily.com/bad-binch-tongtong-nft-xtended-identity/>

³ The Fabricant. (2021, April 27). *Making facts fashionable again*. Medium. Retrieved June 5, 2023, from <https://thefabricant.medium.com/making-facts-fashionable-again-32951b13d9a5>

of the new materialism; according to it, matter underlies all phenomena.⁴ In our context, this means that the digital body has a material basis. An important shift in discourse also becomes the understanding of matter as being in a process of constant change⁵ (Barad, 2012, pp. 6–7). The properties of matter are conditioned both by the apparatuses being measured and by the person making the measurements. Karen Barad refers to this process as interactionism. Furthermore, the intersubjectivity of the object and subject of measurement raises the question of the boundaries of the body, of where the object of measurement ends and the subject begins. A different understanding of matter results in an explanation of digital designers' current vision of the digital body and related representations of identity, namely the moving boundaries of the body and the shimmering identity: "Our bodies are becoming fluid (...) What can a body be when it is freed from physical restraints? What does identity mean when there are endless bits and bytes to express it? Connection is what we yearn for, and connection is what will rise now."⁶

My research assumption is to consider digital bodies, namely avatars, as individual embodied bodies that have their own agency, since users' choice to purchase such an image will be driven not by the creator but precisely by the visual characteristics of the avatar. By agency I understand Karen Barad's idea of agency: "Agency is not an attribute but the ongoing reconfigurings of the world" (Barad, 2006a, p. 141). If we understand computer machines as apparatuses, according to Barad's theory (Barad, 2006a, pp. 168–170), then the digital body becomes some material "phenomenon" that is produced in this material-discursive practice. In the context of computer machines producing visual and semantic narratives, this coupling of matter and discursive practices, to which Barad draws attention, is important:

⁴ New Materialism (NM) is an intellectual movement associated with a rethinking of the Enlightenment legacy of the centrality of man in the perception of the world. NM articulates a dynamic view of matter and mind. It includes studies of science and technology, as well as digital reality. (Braidotti & Hlavajova, 2018, p. 277). In this article, I draw upon the works of Karen Barad, Rosi Braidotti, Judith Butler, Jane Bennett. It is worth noting that all the above researchers were influenced by the theory of immanent materialism of Gilles Deleuze and Félix Guattari whose works do not belong to the new materialism, but are close to this direction. In my article, I also use the conceptual apparatus of Gilles Deleuze and Félix Guattari.

⁵ A quantum ontology deconstructs the classical one: there are no pre-existing individual objects with determinate boundaries and properties that precede some interaction, nor are there any concepts with determinate meanings that could be used to describe their behavior; rather, determinate boundaries and properties of objects within phenomena, and determinate contingent meanings, are enacted through specific intra-actions, where phenomena are the ontological inseparability of intra-acting agencies. (Barad, 2012, pp 6–7)

⁶ The Fabricant. (n.d.). *Iridescence*. Retrieved June 7, 2023, from <https://www.thefabricant.com/iridescence>

Materiality is discursive (i.e. material phenomena are inseparable from the apparatuses of bodily production; matter emerges out of, and includes as part of its being, the ongoing reconfiguring of boundaries), just as discursive practices are always already material (i.e., they are ongoing material [re]configurings of the world). (Barad, 2006a, pp. 151–152)

Hence my claim that the digital body has a material-discursive nature and is not a virtual simulacrum.

In addition, I see avatars in their relationship to the user as an extension of the real person, since the avatar in this case fulfils the role of a representative of the person in virtual space. In this case, digital bodies are an extension of the living person. Considering avatars in symbiosis with their owners allows us to talk about them within the framework of cyborg theory, as formulated by Donna Haraway (2017).⁷

Cyborg is precisely a new posthumanist optic in relation to hybrid bodies that describes the blurring of the boundary between the corporeal and the artificial, as well as between the ontology and ethology of new bodies. I draw upon the posthumanist discourse in relation to understanding digital body models as they fully embody the posthumanists' proclaimed move away from binary oppositions. In the context of digital fashion, the cyborg-like symbiosis of the living body and the digital avatar blurs the dichotomies characteristic, for example, of Renaissance philosophy, such as female/male, corporeal/intelligent, human/non-human. Digital bodies are an example of non-binary symbioses.

The posthumanist methodological framework allows us to consider the digital body outside the organic notion of the human body. Digital bodies can embody non-human images. In her work *The Posthuman* (Braidotti, 2013), Rosi Braidotti frames a posthuman through becoming earth, animal and machine.⁸ If the physical human body is a model for cybernetic bodies, it is only as a model for deconstructing the notion of the substantive subject. The organic living body of a human being demonstrates an example of embodied binarities (Grosz, 2001, pp. 599–605; Irigaray, 2001; Irigaray, 2005). The physical body is represented by a set of certainties that do not change in arbitrary need. The body is animate rather than machine-like, has a definite gender rather than arbitrary, belongs to a particular kind of person rather than animal or non-human. Furthermore, within the body itself, the dualism into body and mind is reproduced, which has long been entrenched

⁷ An important point of entry into this discourse is the notion of the cyborg as articulated by Donna Haraway, "By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs." (Haraway, 2017).

⁸ Her another work dedicated to metamorphosis associated with the concept of becoming is *Metamorphoses* (Braidotti, 2002).

in Western philosophy. The division into body and mind continued at the cultural and ideological level, where the corporeal was attributed to the feminine, the rational, related to the logos, was associated with the prerogative of the masculine. In addition, from the initial division of body and mind an important cleavage into nature and culture (artificial) emerges.

As long as the digital body is artificial, it overcomes the limitations of the biological body and changes the very idea of corporeality. The body becomes virtual, it has no organic qualities, yet it continues to embody and contribute to the experience of the external bodily experience. This idea is confirmed by Roberto Diodati's reasoning that the virtual body represents some intermediate entities, some state different from the distinction between inside and outside,

the virtual body-environment is both external and internal—the terms which cannot be considered “naturalistically” as if they had no phenomenological meaning. This means that virtual bodies, strictly speaking, should not be seen as representations of reality, but as entities that are realised in their own way, different from the way in which other entities are produced in the living body's bidirectional participation in the world. Virtual body-environments are “artificial windows that open into an intermediary world.” (Diodato, 2022, p. 3).

The departure from the opposition between the external and the internal, which Diodato insists on, characterises the digital body in relation to the user (the user plus the avatar). In the digital body itself, the internal becomes external—visual means are sought to exalt inner experiences. The sense of reality of the digital body depends on how effectively it produces desires and emotions. The ability to produce such an effect has been called *haptic visuality* (Marks, 2000; Sobchak, 2004), and I consider it in relation to digital bodies as an argument for the embodiment and materiality of digital bodies. At the same time, Gilles Deleuze's concept of the body *without organs* is also applicable to analysing the haptic side of digital bodies as a means of expressing the inexpressible. The body without organs (BwO) is what Deleuze introduces to describe the intensities of various kinds that human beings experience, which are felt in organic bodies as some external states that are grasped by the human being. Interestingly, Deleuze also examines expressive means in Bacon's work through analysing haptic and optical vision (Deleuze, 2011 p. 127).⁹

The first part of the paper will look at the materiality of digital bodies and how it affects the understanding of corporeality and matter in general. The

⁹ The concept of the body without organs was formulated by Felix Guattari together with Gilles Deleuze in *A Thousand Plateaus* (Deleuze & Guattari, 2005) and *Anti-Oedipus* (Deleuze & Guattari, 2008), which together made up the two-volume book *Capitalism and Schizophrenia*. Further, body without organs is used in Deleuze's *Francis Bacon: The Logic of Sense* (Deleuze, 2011).

second part of the paper will discuss gender fluidity as an example of moving away from binary opposition, which is an example of a shimmering identity in *thought couture*.

MATERIALITY OF DEMATERIALITY

In this section, I examine a conceptual position of digital fashion and, more generally, of the digital economy: dematerialization. The genealogy of dematerialization can begin with the distinction in Roman law between *res corporales* (corporeal things) and *res incorporales* (incorporeal things), where the status of intangible things was first legally established. In the digital economy, together with the invention of the NFT, intangible things become objects of law and property. And dematerialization then means things that exist in the digital status.

Things in virtual space lose their physical presence, their matter. The Dematerialized, a pioneer of digital fashion, chose the name for their marketplace to emphasize the intangible nature of the products for sale. The company was created to sell “digital goods.” Turning to textual analysis, I found a refinement of dematerialization through the concepts of “visceral,” “inner self,” “total fantasy,” “imagination,” “parallel dimension.”¹⁰ Most often, the immaterial digital world is opposed to the material one: “rules of physics,” “constraints of the physical realm,” “gravity.”¹¹

If we talk about the body, in the digital world it is actually dematerialized and virtualized, which actually undermines the very definition of corporeality. In its meaning, the body has long implied a physical object, something that has a material basis and certain properties.¹² In the digital world, the body is deprived of its material basis, but it continues to embody the bodily experience and memory of the material world. Designers define digital bodies as “fluid.”¹³

¹⁰ The Fabricant. (2022, September 30). *Are you ready to become a Digi-Sapient?* Medium. Retrieved September 21, 2023, from <https://thefabricant.medium.com/are-you-ready-to-become-a-digi-sapient-1d0d022a499d>

¹¹ “There’s no constraints, no gravity”. Jana, R. (2022, April 11). *The Metaverse could radically reshape fashion*. Wired. Retrieved July 6, 2023, from <https://www.wired.co.uk/article/extreme-fashion-metaverse>

¹² In the study of corporeality, the approach related to the study of the physical and spatial characteristics of the body has been called “discrete” or “cartography” (Weinstein, 2007, pp. 101–102).

¹³ “[i]dentity expression as an online virtual body, and what it is to be a fluid human (or non-human) in a digital world.” Boddington, R. (2020, 13 October). Meet the shiny, “yummy”, alien-like characters of 3D artist Harriet Davey. It’s Nice That. Retrieved July 6, 2023, from <https://www.itsthats.com/articles/harriet-davey-digital-131020>

From the perspective of the new materialist philosophy, the entire universe is seen as a flow of matter.¹⁴

On the one hand, the materiality of the media, on which the software providing the virtual experience is contained, is not in question. Interpreting new media as a new state of materiality, digital art researcher Christine Paul suggests:

while immateriality and dematerialization are important aspects of new media art, it would be highly problematic to ignore the art's material components and the hardware that makes it accessible. Many of the issues surrounding the presentation and particularly preservation of new media art are related to its materiality (Paul, 2007, p. 252).

On the other hand, the virtual experience itself, in its discursive component, influences a change in the concepts of matter and body. Appealing to the concepts of new materialism allows us to clarify to what extent digital bodies and virtual space change the interpretation of the concept of matter and body.

I assume that digital bodies are embodied, namely that they have discursive-material grounds and participate in the immanent flow of matter. The notion of embodiment is connected with the theme of the body, which is more evident in the English etymology, where the word “body” is a component of the word “embodiment.” Also, in Russian the word “embodiment” (воплощение [voploshchénie]) refers to matter, namely to flesh (плоть [plot']). In the posthumanist discourse, the question of embodiment is linked to the discussion of the boundaries of the body, especially in relation to the addition of tools and technological devices to the body.¹⁵ And virtual embodiment of the body also influences the discovery of new boundaries of the body, as well as the shaping of discourse on concepts related to matter and the body. In addition, virtual embodiment is closely related to bodily and mental experience. The digital body is embodied in the meaning that it visualizes the real experience of the material world. And this experience is no longer only human in its content. Let us look at examples of digital design to see what it can be about.

¹⁴ For the representatives of the new materialism, “the idea of matter as passive stuff, as raw, brute, or inert” (Bennet, 2010, p. 9.) changes to an understanding of matter as an active force, essentially a vital materiality. Deleuze and Guattari speak of the immanence of matter through the ideas of *matter-movement*, *matter-energy*. Jane Bennett calls matter vibrant and dangerously vibrating. Barad formulates the idea of matter as a continuous becoming: “Matter is not a fixed essence; rather, matter is substance in its intra-active becoming-not a thing but a doing, a congealing of agency.” (Barad, 2006, p. 183).

¹⁵ Donna Haraway pushes the boundaries of the body away from the visible contour and includes diffraction spectra. In *A Cyborg Manifesto*, she writes that “embodiment is about a meaningful prosthesis” (Haraway 1991, p. 195). Karen Barad, relying on quantum physics and the concept of entanglement, also argues for movable boundaries between body and world that are reconfigured anew each time (Barad, 2007, pp. 153–161).

Digital modelers believe that virtual things and avatars have more freedom in embodiment than real world objects. What is this freedom from the constraints of the physical world and how does it affect the content of the digital body? First of all, designers often turn to materials and physical elements that are unconventional for physical clothing. For example, using the texture of water, ice, fire, wood as the consumable material of the product. In fact, we are talking about the symbolic content of real elements of the physical world.

A dress on fire or burning trainers? This is the everyday reality of virtual fitting rooms. For example, the ROTAT3 Phygital dress created by ROTATE x DMAT (Fig. 1) is a classic Rotate sheath dress with a virtual flaming lap. Designed by Buffalo London x The Fabricant (Fig. 2), the flaming trainers are not only made of digital fire, but they speak to the fire of the human soul urging to burn for their values and ideals.¹⁶ Through non-traditional elements, fire in this case, designers refer to both tactile and the symbolic levels. The tactile dimension conveys sensations of warmth and intensity of emotion. The symbolic dimension already takes sensory data to the contemplative plane and gives them additional meanings. Resorting to the symbolic status of the fire element, designers seek to emphasize the significance of outfits. Fire is interpreted as a high degree of significance of information, it is associated with strong emotions, speed, drive. Remember the fire emoji, commonly used to praise someone or something.

The use of such techniques allows us to speak of digital bodies as having haptic visuality, that is, the ability to exert an effect close to the tactile through the visual image. Haptic visuality is a concept from the field of film studies that has been widely recognized through Laura Marks' work on the skin of film (Marks, 2000). Looking at cinematographic examples, Marks shows how cinema engages the viewer in a sensory experience where the screen becomes the metaphorical "skin of the film," namely "a membrane that brings its audience into contact with the material forms of memory" (Marks, 2000, p. 243). She refers to haptic visuality in order to emphasize the effect of vision that allows for a deeply bodily experience. In the context of my article, it is the materiality of screen images that is important to emphasize. In essence, Marks sees the audio-visual media of the film as material sources of sensory impressions, as well as real sensations of the viewer that are also experienced in material human bodies.

A parallel can be drawn between the metaphorical image of the screen as the skin of the film and the avatar skin, since skin also refers to skin as a physical organ. In the virtual game space, skins can be changed, creating new avatars.

¹⁶ "We asked buyers if they were ready to burn down toxic ideas of the past and burn for something new, and share on social what they were burning for in 2021, using #burningfor." The Fabricant. (n.d.). *Buffalo London x The Fabricant—"Classic BurningFor."* Retrieved May 28, 2023, from <https://thefabricant.artstation.com/projects/bKn4dd>

The equalization of clothing and skin in virtual space allows us to go beyond the body, namely to extend the body to the auxiliary attributes in which it is clothed. In addition, the appeal to “skin” is a technique of haptic visuality. Haptic visuality indicates that the distance between the avatar and the user is extremely small. The very condition of digital fashion is dressing the avatar, whether it is representative of a real person or only a digital character. In the first case, it is a matter of avatarizing the self, which allows one to go beyond the real physical self. In the second case, there is a virtual body, which has a haptic visuality and thus a language of influence and impact on the person. All digital images of avatars describing the structure of the body, its configuration, skills and abilities of the digital body influence the representation of human corporeality.



Fig. 1. ROTAT3 Phygital created by ROTATE x DDMAT¹⁷

Fig. 2. Classic BurningFor created by Buffalo London x The Fabricant¹⁸

The second important quality of dematerialization in digital fashion is the transformation of the avatar’s body. Designers are not limited to choosing or creating anthropomorphic avatars when creating clothing models. The lack of physical constraints on the body allows for an extremely broad interpretation of the body. They can create bodies that are close to or distant from the human image. I will not dwell here on the consideration of non-human avatars, such as

¹⁷ See the image source: <https://thedematerialised.com/shop/rotate-x-dmat/rotat3-morph> (22.04.2023).

¹⁸ See the image source: <https://thefabricant.artstation.com/projects/bKn4dd> (28.05.2023).

digital images of machines, animals and chimeras. I only consider modification options for directly anthropomorphic avatars that include variants of the non-human.

The digital body in the virtual environment changes according to the idea of the designer or the avatar user. The digital body is not constrained by some predetermined natural law. Its design and content can change according to the designer's or user's preferences. I propose to use the notion of a *body without organs* (BwO) in relation to the digital body, implying its plasticity, arbitrariness and affective nature. The BwO is a concept from the ontology of Gilles Deleuze and Félix Guattari, referring to the multiplicity of intensities in the body that seek and find expression. The body without organs is opposed to the body as an organized unity. It is an organism that is literally torn from within by conscious and unconscious desires.

The inner impulse, the desire for self-expression, the manifestation of desire understood as a flow of energy remain the inner drivers of digital fashion. Just like traditional fashion, digital fashion seeks to reflect the zeitgeist. Moods, the zeitgeist, emotions, affects—all these invisible flows find their expression in digital design also through the transformation of the body. Indeed, this possibility is present in digital design, unlike physical fashion which is mainly able to work with the human body. In addition, body modification also implies a haptic effect and emotional involvement of the user, because the body is the most important sensory tool. Any change of the body carries a premonition of that change.

It is interesting to note that through visual work with body transformation, the invisible becomes visible and awareness of the connection between the state of mind and bodily organization increases. In the physical world, we express mental anguish or emotional upheaval in the expressions, “my soul is aching,” “a heartbreak,” “my head is in a whirl,” “butterflies in the stomach.” However, in digital design, it becomes possible to speak directly through the body, literally showing feelings in the changing body. In my opinion, this approach proves that the emotional impulse is deeply corporeal. The digital body is transformed morphologically, it is rearranged in an arbitrary way, the sentient covering of the body in the form of skin is subjected to physical manipulations like piercings, tattoos or skin grafts. There is a visualization of the body that destroys it in an attempt to elicit sensory feedback.

The examples of work with the body include a series of avatars and digital garments by the designer @mrs.mnz created for the virtual exhibition project The Next 100 Years of Gucci. The avatar with the name Model_AU79 represents a female figure in a transitional state from human to automaton. Rare precious metals—gold and silver—are integrated into the avatar's body, symbolizing the penetration of the machine into the corporeal. Braids are attached to the skull with metal staples. The terminal phalanges of the fingers appear to be artificial red thimbles. Of note are

the extra-large eyes that are in the middle of the face. The second pair of eyes is a reference to Salvador Dali's Eye of Time brooch (1949), which symbolizes the inner time of a person who remembers their past and foresees the future. The author's message states that the models "represent the nature of the human being to preserve a finished material and the ingenuity in transforming and giving it new life, new forms."¹⁹ The text speaks of the possibilities of infinite change in the finished material, be it bodies or elements from Mendeleev's periodic table. And the impetus for this change is the inner inevitability of change, which time helps us to notice.

Another avatar, Model_OS76 by the same designer, seeks to convey feelings of stress and suffocation. Conceptually, the author works with the theme of foreign chemical elements that are increasingly penetrating the human body and altering it. The avatar is partially permeated with osmium, an element poisonous to humans. The avatar has its hand turned to its throat in a gesture that dismantles suffocation. The eyes are hidden by a veil that prevents them from seeing, and metal beads are screwed onto the arms. The digital body demonstrates the gravity and limitation of the living.

In my opinion, highlighting the intangible properties of digital design indicates two opposing tendencies. The first one is exalting demateriality, seeing new opportunities in it. There are indeed aspirations to use the structures of other elements in order to create new combinations of form and content, and thus enhance the visual effect. The second one is making up for the lack of sensorics in demateriality. The turn to metaphysics can be seen as some compensation for the loss of materiality in the digital world. Since the quality of tactility has been lost in the digital world, designers try to compensate for it through additional visual stimulation.

¹⁹ TRS.MNZ [@trs.mnz]. (2022, July 11). *MODEL_AU79 GG. I am thrilled to take part of "the next 100 years of Gucci" link in bio* [Photograph]. Retrieved September 21, 2023, from <https://www.instagram.com/p/Cf4Pg2GMAMs/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ>

By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company, owner of the Instagram social network, was adjudged an extremist organization. Access to Instagram in the territory of the Russian Federation is banned.



Fig. 3–4. Model_AU79 GG1²⁰

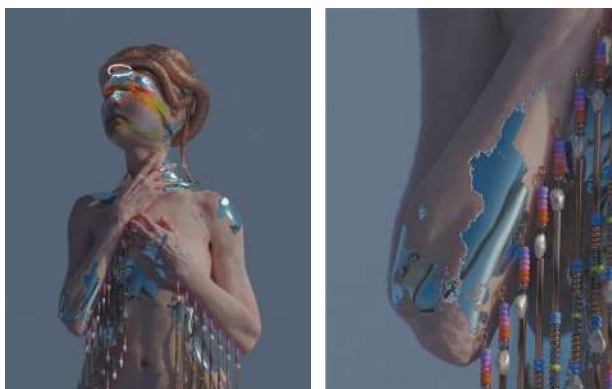


Fig. 5–6. Model_OS76²¹

This last point is the most vulnerable to criticism by body and bodily experience researchers because the intimate experience of touching and feeling becomes mediated. In this way, unique bodily experiences are devalued and replacement options based on averaged symbols of experience are offered. Roger Smith expresses his concern about the impact of the new turn in the mediation of bodily experience when he addresses the problem of the impact on the subject:

There is the prospect of information technologies capable of generating and selling mediated touch, that is, of achieving a *modus operandi* of

²⁰ See the image source: https://www.behance.net/gallery/154603123/VAULT_GUCCI (28.05.2023).

²¹ See the image source: <https://www.instagram.com/p/CRHMKBmHAsc/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ> (28.05.2023).

By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company, owner of the Instagram social network, was adjudged an extremist organization. Access to Instagram in the territory of the Russian Federation is banned.

human-machine interaction so that users get the sensations they would have gotten from contact with another person or object. (...) It is difficult to predict how this will affect our subjectivity, (...) there is reason to suspect that the changes will be serious. (Smith, 2021, pp. 18–19)

Surrealist artist Louise Bourgeois also speaks of the contradictory nature of virtual symbolism: “with symbols, people can have deeper conscious communication. But you also have to understand one thing, symbol is symbol, it is not the exchange of flesh and blood.”²²

The main conclusion of this chapter is that the dematerialization of the digital world and, in particular, the digital body, by and large, is a redefinition of the concepts of matter and body in a posthumanist materialist way. Embodied digital bodies retain materiality through their connection to the apparatuses of technical devices and directly to humans. Karen Barad’s concept of intra-action helps explain this connection and entanglement between humans and objects of the material world (Barad, 2006b). According to Barad’s concept, humans and objects of the real world constantly constitute themselves in interaction. The term intra-action demonstrates the impossibility of a clear separation between apparatuses and individuals, as they are part of a common process of constituting each other. The human body physically expands to include the apparatuses to provide virtual experience. The argument of materialist intransitivity allows the embodied digital body to be attributed to continual representations of the body (Weinstein, 2007, pp. 102–110). Furthermore, on a symbolic level, the transformation of the human body, as well as working with non-standard materials, redefines the notion of matter and body as having a mobile quality. The body is understood as something that is in constant transformation and change.

BETWEEN THE FEMALE AND MALE GENDER

Gender issues are often rightly considered as a starting point in the context of the discourse of moving away from binary oppositions. One of the main themes that can be identified in virtual images is the declaration of the absence of gender. The concept of digital couture pioneers The Fabricant presents the expected benefits of digital reality:

If the metaverse lives up to its conceptual claims, then in its space we will find ourselves beyond age, beyond gender and, the choice of skin

²² Chen-Peng. (n.d.) *Chenpeng 20AW Campaign*. Retrieved July 21, 2023, from <https://www.chen-peng.com/20aw-fashion-shoot> (21.06.2023).

color will become a matter beyond ethnicity, it will be rather a matter of choice between fish scales and tree bark. The realm of digital fashion will include more than just trying on clothes; we will try on new bodies, new experiences, new ideas and new lives.²³

The self-presentation of the digital brand Placebo 0.1 indicates that “it is a collection without gender that blurs the line between masculinity and femininity.”²⁴ Similar manifestos are found in the descriptions of the concepts of many brands and specific items of clothing.

The very idea that gender is a symbolic social construct is well developed in post-structuralist philosophical thought. For example, Deleuze and Guattari propose to look beyond the binary oppositions male/female and refer to what happens at the boundaries of these categories and between them. To see what eludes the big molarities. This process they call becoming-woman, despite the fact that the female gender represents the same molar identity as the male gender. All people, regardless of their gender, begin their development through becoming-woman (Deleuze & Guattari, 2005, p. 277). In the contradictions that contain the feminine, there are more zones for going beyond molar femininity. A woman is subordinate to a man and a human being. And, at the same time, a woman takes on the mutually exclusive roles of mother/lover, virgin/whore, housewife/social climber. There are enough lines of escape that undermine unambiguity of molar femininity. However, becoming-woman is not the choice of different female roles, atypical of the patriarchal system. This is a certain aura of femininity—“emitting particles that enter the relation of movement and rest, or the zone of proximity, of a microfemininity, in other words, that produce in us a molecular woman, create the molecular woman” (Deleuze & Guattari, 2005, p. 275). Although Deleuze and Guattari insist that the molar woman herself must go through becoming-woman, it is men who can and should try on the clichés of femininity in any way possible, from temporary transformations of heterosexual men into women, a homosexual passive position, as well as becoming a transvestite and even a radical transformation through gender transition.

It would seem that becoming-woman should have found understanding among feminist authors. However, the view that a predominantly non-female gender must go the way of becoming-woman and the intention to deny gender as an expression of a female political subject drew criticism from feminists. Rosi Braidotti,

²³ The Fabricant. (2022, September 30). *Curating our identity in the Metaverse: Who will we be when we can be anything?* Medium. Retrieved September 21, 2023, from <https://www.thefabricant.com/blog/2021/10/11/curating-our-identity-in-the-metaverse-who-will-we-be-when-we-can-be-anything> (21.06.2023).

²⁴ Placebo DFH. (n.d.). *Placebo 0.1*. Retrieved September 21, 2022, from <https://www.placebodfh.com/blank-3-1-4> (21.06.2023).

in *Patterns of Dissonance* (Braidotti, 1991), criticized the reproduction of “feminine” images by men as examples of fluid gender. Braidotti shares the post-structuralist position regarding the blurring of the unity of the subject and, in general, she picks up the concept of Deleuze’s nomad, but Braidotti calls the avoidance of differences between the sexes *gender blindness* (Braidotti, 2001, p. 153).

Indeed, Deleuze and Guattari proposes not just to intensify each molarity, to expand the possibilities of its self-expression, thereby equalizing the position of the feminine on a par with the masculine. The recognition of the rights to have a fluid identity within one gender would only reinforce the duality between them. Undermining the stereotyped idea of the feminine with the help of variable femininity used to reinforce the old prejudice in female impermanence. The authors of *A Thousand Plateaus* basically are in favor of getting rid of the dualism between the sexes. They appeal to the borderline states in molar categories, to what radicalizes or undermines the idea of the norm. The molar contains molecularity. And this molecularity is fundamentally free from predetermined gender, “to each its own sexes” (Deleuze & Guattari, 2008, p. 465).

A Thousand Plateaus was published in 1984, and more than 30 years later, the idea of a fluid gender is clearly embodied in virtual fashion images. The very ethics of virtual fashion suggest a free choice of gender. At the same time, it cannot be said that virtual fashion tends to be bisexual or unisex. On the contrary, one can observe just an appeal to the archetypal positions of femininity or masculinity, with the proviso that gender can be chosen or played as a performance (Butler, 2022).

Let us dwell on the analysis of several representative images of female femininity in virtual fashion. It must be said that virtual designers show a good awareness of the iconic female images in the culture when they choose such mythological characters as the Gorgon Medusa or the Siren as symbols of their work.

Featuring imagery of the mythological Gorgon sisters, the digital work of designers The Fabricant x Trs.Mnz redefines the concept of female danger. The image of the Gorgon Medusa is complemented by the images of her older sisters, Stheno and Euryale. Medusa—“Protectress,” Stheno—“Forceful,” Euryale—“Far roaming” (Fig. 7–9). The three sisters are represented as female semi-naked bodies with only their head covered. Virtual hats are the clothes here. The main message is related to the demonstration of a naked body as a desire to open up through clothes rather than to cover the body. Clothes should serve fearless self-expression rather than concealment of the body as if it were something shameful or dangerous.

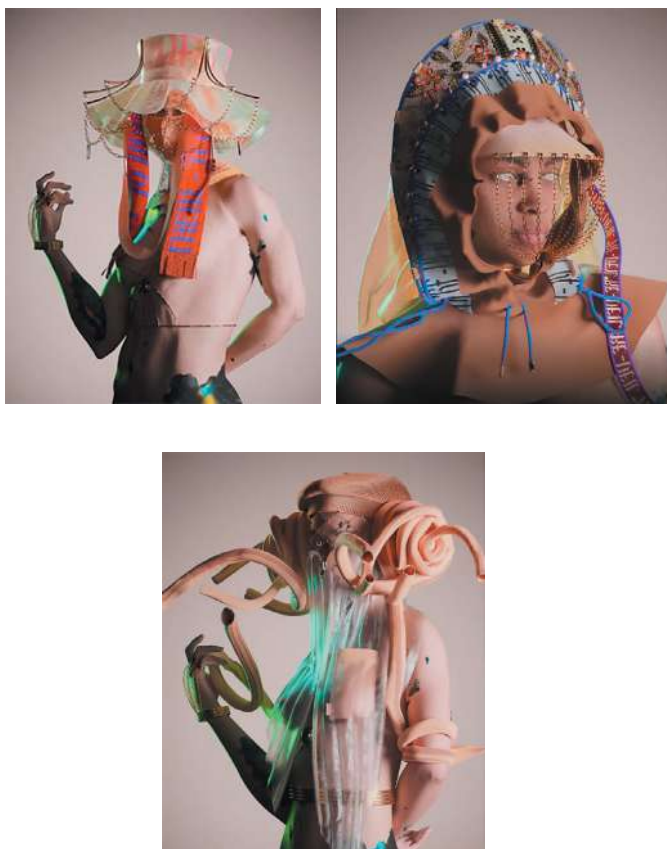


Fig. 7–9. Images of the Gorgon sisters: Stheno, Euryale, Medusa²⁵

According to the myth of Medusa, the goddess Athena turned a beautiful woman into a monster and transformed her hair into snakes because she seduced the god Poseidon with her beauty. It was the attractiveness of an earthly woman that caused Athena's envy and anger. The virtual image of Medusa shows us the desire to get back

²⁵ See the video source: <https://foundation.app/@thefabricant/foundation/44833> (21.06.2023), <https://foundation.app/@thefabricant/foundation/44831> (21.06.2023), <https://foundation.app/@thefabricant/foundation/44826> (21.06.2023).

her attractiveness as a certain quality that should not be feared; on the contrary, she should strive to emphasize it. In this idea—to rediscover a female body and express its desire—one can see the consonance with the well-known feminist text of Hélène Cixous, *The Laugh of the Medusa* (Cixous, 2001, pp. 153, 799, 991).

In her essay, Hélène Cixous urges to discover women's desires, women's body and women's writing as a different way of existence in the world. In her understanding, a woman appears to be “the dark continent of Africa,” which is yet to be discovered, since in the patriarchal world, she is thrown into the backyard of the phallogocentric structure of the world and culture. Cixous also advocates the idea of overcoming the binary oppositions since she disputes pure heterogeneity and speaks of female sexuality in terms of innate bisexuality. In addition, a woman is a mother and there is always a place in her for another, which also allows her to overcome binary thinking. Medusa laughs, thus challenging the patriarchal system; Medusa laughs because she undermines the logic of this system; she laughs because no matter how much she is deprived of the right to be a woman, she always has resources to resist. The image of Medusa in this essay has become a symbol of female self-expression, a kind of feminist manifesto, and continues to inspire feminist politics around the world.

In the images of the Gorgon sisters, The Fabricant x Trs.Mnz sought to rethink female danger as female power, so the Gorgon sisters are feminist images. But this ideal is proposed to be tried on by different genders, not just women. The annotation to the digital figures says, “where women and people who do not conform to gender stereotypes can be free to show their true, uninhibited selves.”²⁶

In virtual fashion, the attitude towards gender is built as a constructed phenomenon, something that can be influenced, or changed. In addition, gender is also viewed as a range of traits that can be collected depending on the desire. Let us imagine gender through variability of traits from radical masculinity to radical femininity, which converge at zero point as ideas about androgyny, as settings that can be selected when entering a virtual space. These are the options that the pioneers of digital design advocate today.

The Fabricant is the only digital fashion house that expresses this idea in the concepts *Renaixance* and *Pluriform*, saying that “our belief is that fashion should be fluid and genderless.”²⁷ The word “Renaixance” refers to the interpretation of modernity through the idea of the Renaissance, that is, revival understood as the possibility of endless rebirths of the avatar's virtual egos. In turn, the letter “X” refers specifically to the gender orientation of rebirths. Each of us has a common X

²⁶ DRESSX. (n.d.). *The Fabricant X TRS.MNZ NFT*. Retrieved September 21, 2023, from <https://dressx.com/collections/the-fabricant-x-trs-mnz-nft> (21.06.2023).

²⁷ The Fabricant. (n.d.) *Renaixance: Exploring fluidity in the era of digital rebirth*. Retrieved March 22, 2023, from <https://www.thefabricant.com/rtfkt> <https://foundation.app/@thefabricant/foundation/44826> (21.06.2023).

chromosome, regardless of our chosen gender. It is the genetic thread that unites us, sitting appropriately central within the word RenaiXance, suggesting movement in any direction,²⁸ the company's website says.

The Fabricant sees the concept of asexual fashion in some confusion of unambiguous signs of femininity and masculinity, expressed both through the body of the avatar and through clothing. For example, for a masculine body type with broad shoulders and a massive neck, The Fabricant suggests putting on items of clothing that were traditionally worn by women: corsets, robes with bare shoulders, as well as large earrings in the ears and other statement accessories. The avatars' bodies in which signs of different sexes are mixed are regarded as non-binary by the digital fashion house. The first non-binary avatar was presented by The Fabricant within the Seismic Dress project for the Vogue Singapore Foundation, September 2020. In the release, the company claimed: "There was no pre-existing avatar that realised our aesthetic. It seems digital diversity still has work to do."²⁹ Gender confusing avatars are further used in The Fabricant's collaboration with the digital sneaker studio RTFKT in the RenaiXance project.



Fig. 10. Seismic dress by The Fabricant³⁰

²⁸ Garel, J. (2021, June 21). When virtual fashion stands up to the physical world. FashionUnited. Retrieved May 28, 2023, from <https://fashionunited.com/news/fashion/when-virtual-fashion-stands-up-to-the-physical-world/2021062140561> (21.06.2023).

²⁹ See the image source: <https://thefabricant.medium.com/announcing-the-end-to-wardrobe-dictatorships-54dbc11a549e> (19.09.2023).

³⁰ See the image source: <https://www.facebook.com/thefabricantdesign/videos/the-fabricant-seismic-and-vogue-singapore-foundation-back-in-september-the-fabricant/> /735972473755882 (26.08.2023).

By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company, owner of the Facebook social network, was adjudged an extremist organization. Access to Facebook in the territory of the Russian Federation is banned.

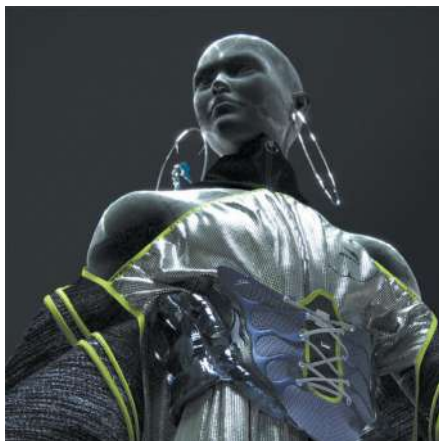


Fig. 11. Rtfkt RenaiXance by The Fabricant³¹

On the one hand, questions about gender identity can be viewed as shifting the discussion of gender from physical reality to virtual space. On the other hand, I consider the topic of the asexual and fluid body as one of the steps on the way to abandoning the biological material body of a human being. As soon as sex becomes gender and its fluid nature is affirmed, there is acceptance of any bodily transformation as an applied problem. Let us explain this idea in other words. In the real world, there might be tension between biological sex and gender identity, while in the virtual world there is only a shimmering identity of an avatar that is not human and is not associated with any ideas of human physiology. In the center of the digital world, there is an avatar, and its content may vary. Interestingly, The Fabricant refers to the meaning of the word “avatar” in Sanskrit, where “it means ‘descent,’ signifying the manifestation or incarnation of a deity released on Earth,”³² which allows us to consider avatars as gods of self-creation under conditions of endless imagination.

³¹ See the image source: <https://www.facebook.com/thefabricantdesign/videos/thefabricant-seismic-and-vogue-singapore-foundationback-in-september-the-fabricant-735972473755882/> (26.08.2023).

By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company, owner of the Facebook social network, was adjudged an extremist organization. Access to Facebook in the territory of the Russian Federation is banned.

³² The Fabricant. (2022, September 30). *Curating our identity in the Metaverse: Who will we be when we can be anything?* Medium. Retrieved September 21, 2023, from <https://thefabricant.medium.com/curating-our-identity-in-the-metaverse-who-will-we-be-when-we-can-be-anything-79a9f300228> (26.08.2023).

CONCLUSION

In the article, I sought to show that the digital body today fully seeks to realize the posthuman vision of the body's existence. This view moves away from the anthropocentric and rigidly fixed concept of the body, replacing it with a fluid idea of the body with a shimmering identity. Posthumanist optics in relation to the digital body is not just optics. The human world expands to a non-human dimension that influences the discourse on corporeality. Even though digital designers today are only half cyborg (Särmäkari & Vänskä, 2021, p. 6), trying on digital bodies and digitally designed clothes is already working with virtual dimensions of the body and identity.

The notion of the digital body as current on a discursive level correlates with the New Materialism's concepts of vibrating matter. Gilles Deleuze and Félix Guattari speak of *matter-energy*, *matter-movement*, *matter-flow* (Deleuze & Guattari, 2005, p. 689), which manifests itself in various kinds of intensities and assemblies. In the case of intangible matter, they also spoke of the release of another type of corporeality that is not constrained by spatiotemporal characteristics. This type of corporeality is called body without organs. The body without organs is an energetic materiality, "less a matter submitted to laws than a materiality possessing a nomos" (Deleuze & Guattari, 2005, p. 690).

I am comparing the digital and the body without organs—as both are about spaces for experimentation and going beyond the organic body. The articulation of the desire to be oneself is what Deleuze and Guattari are talking about through the body without organs: "The BwO is desire; it is that which one desires and by which one desires" (Deleuze & Guattari, 2005, p. 165). Digital fashion enthusiasts view thought couture in terms of the possibility of the impossible and the search for new forms of realising creative desire. For the digital body, it also means a technological way to go beyond nature and the human body, in order to experience other possible experiences within non-human bodies. Therefore, experiments in virtuality are variations of possible becomings.

The view of the digital body as embodied and independent, which can be formulated on the basis of a new materialist philosophy, requires a reconsideration of important categories in relation to the very notion of matter. Jane Bennet's work *Vibrant Matter* aims precisely to justify a different view of matter in contrast to the common vision of matter as "some stable or rock-bottom reality, something adamantine" (Bennet, 2010). Dematerialisation, which digital designers talk about, requires rethinking, perhaps in the categories of virtual materialization. The very notion of virtual space needs redefining its properties as material.

Although there are voices of fair criticism about the limitations of virtual space and its products in the form of virtual bodies, in my opinion, it is important

to pay attention to the advantages emphasized by both digital designers and consumers of virtual products. These are, firstly, the formation of a performative identity; and secondly, the possibility of the impossible. Another argument in favour of digital art is highlighted by Yuk Hui, who says that instead of fearing machines and technology, we should realise the new possibilities they offer us, the unknown, in order to break the vicious recursive circle between man and machine:

With sensors and algorithms we may supplement our senses, which may also change the way we understand the world, as the telescope and microscope made visible orders of magnitude lying beyond our sense perception. However, these data, too, are still facts. In order to inquire into the Unknown, we have to ask where the Unknown is from and how it is determined. (Hui, 2021, p. 219)

Hui pins his hopes precisely on the creative union of art and technology, which he calls becoming art, in order to discover this unknown. Becoming art implies aesthetic and epistemological revolutions. Virtual fashion, which deals with both art and technology, can also realize this becoming art and offer a different image of the world. The digital body is one of the components of this new world.

REFERENCES

1. Barad, K. (2006a). Agential realism: How material-discursive practices matter. In K. Barad, *Meeting the Universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning* (pp. 132–186). New York, USA: Duke University Press. <https://doi.org/10.1515/9780822388128-006>
2. Barad, K. (2006b). *Meeting the Universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham: Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822388128>
3. Barad, K. (2012). *What is the measure of nothingness? Infinity, virtuality, justice*. Ostfildem: Hatje Cantz Verlag.
4. Bennet, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv111jh6w>
5. Braidotti, R. (1991). *Patterns of dissonance*. United Kingdom: Polity Press.
6. Braidotti, R. (2001). Putem nomadizma [Nomadic subjects] (Z. Babloyan, Trans.). In I. Zhrebkina (Ed.), *Vvedenie v gendernye issledovaniya [Introduction to gender studies]* (Part II, pp. 136–163). Kharkiv: Kharkiv Center of Gender Studies; Saint Petersburg: Aletheia. (In Russ.)
7. Braidotti, R. (2002). *Metamorphoses: Towards a materialist theory of becoming*. United Kingdom: Polity Press.
8. Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Medford: Polity Press.

9. Braidotti, R., & Hlavajova, M. (2018). *Posthuman glossary*. United Kingdom: Bloomsbury Academic.
10. Butler, J. (2022). *Gendernoe bespokoystvo* [Gender trouble] (K. Sarkisov, Trans.). Moscow: V-A-C Press. (In Russ.)
11. Cixous, H. (2001). Khokhot Meduzy [The laugh of the Medusa] (O. Lipovskaya, Trans.). In I. Zhrebkina (Ed.), *Vvedenie v gendernye issledovaniya* [Introduction to gender studies] (Part II, pp. 799–821). Kharkiv: Kharkiv Center of Gender Studies; Saint Petersburg: Aletheia. (In Russ.)
12. Deleuze, G. (2011). *Frensis Bekon: Logika oshchushcheniya* [Francis Bacon: The logic of sensation] (A. Shestakov, Trans.). Saint Petersburg: Mashina. (In Russ.)
13. Deleuze, G., & Guattari, F. (2005). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. London: University of Minnesota Press.
14. Deleuze, G., & Guattari, F. (2008). *Anti-Edip: Kapitalizm i shizofreniya* [Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia] (D. Kralechkin, Trans.). Yekaterinburg: U-Factory Publishers. (In Russ.)
15. Diodato, R. (2022). Virtual reality and aesthetic experience. *Philosophies*, 7 (2), 29. <https://doi.org/10.3390/philosophies7020029>
16. Grosz, E. (2001). Izmenyaya ochertaniya tela [Volatile bodies] (O. Lipovskaya, Trans.). In I. Zhrebkina (Ed.), *Vvedenie v gendernye issledovaniya* [Introduction to gender studies] (Part II, pp. 599–625). Kharkiv: Kharkiv Center of Gender Studies; Saint Petersburg: Aletheia. (In Russ.)
17. Haraway, D. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. New York: Routledge.
18. Haraway, D. (2017). *Manifest kiborbov: Nauka, tekhnologiya i sotsialisticheskii feminizm 1980-kh* [A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and socialist-feminism in the late twentieth century] (A. Garadzha, Trans.). Moscow: Ad Marginem. (In Russ.)
19. Haraway, D. (2018). Tentakulyarnoe myshlenie [Tentacular thinking] (A. Pisarev, Trans.). In M. Kramar & K. Sarkisov (Eds.), *Opyty nechelovecheskogo gostepriimstva* [The experiences of inhuman hospitality] (pp. 180–227). Moscow: V-A-C Press. (In Russ.)
20. Hui, Y. (2021). *Art and cosmotechnics*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctv1qgnq42>
21. Irigaray, L. (2001). Pol, kotoryy ne edinichen [This sex which is not one] (Z. Babloyan, Trans.). In I. Zhrebkina (Ed.), *Vvedenie v gendernye issledovaniya* [Introduction to gender studies] (Part II, pp. 127–135). Kharkiv: Kharkiv Center of Gender Studies; Saint Petersburg: Aletheia. (In Russ.)
22. Irigaray, L. (2005). *Etika polovogo razlichiya* [An ethics of sexual difference] (A. Shestakov, V. Nikolaenkov, Trans.). Moscow: Khudozhestvennyy Zhurnal. (In Russ.)
23. Marks, L.U. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham, N.C.: Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1198x4c>
24. Paul, C. (2007). The myth of immateriality: Presenting and preserving new media. In O. Grau (Ed.), *MediaArtHistories* (pp. 251–274). MIT Press, Cambridge.
25. Särnkari, N., & Vänskä, A. (2021, October 20). 'Just hit a button!'—fashion 4.0 designers as cyborgs, experimenting and designing with generative algorithms. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 15 (2), 211–220. <https://doi.org/10.1080/17543266.2021.1991005>
26. Smith, R. (2021). Nemnogo o taktil'nosti [An essay on touch]. *Teoriya Mody: Odezhd, Telo, Kul'tura*, (62), 9–23. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/obtkzc>

27. Sobchak, V. (2004). Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture. University of California Press. <https://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1pnx76>
28. Weinstein, O. (2007). Nogi grafini: etyudy po teorii modnogo tela [The legs of the countess]. *Teoriya Mody: Odezhdha, Telo, Kul'tura*, (2), 99–126. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/pedtec>

ЛИТЕРАТУРА

1. Батлер, Д. (2022). *Гендерное беспокойство*. Москва: V-A-C press.
2. Брайдотти, Р. (2001). Путем номадизма. И.А. Жеребкина (ред.), *Введение в гендерные исследования* (Ч. II, с. 136–163). Санкт-Петербург: Алетейя.
3. Вайнштейн, О.Б. (2007). Ноги графини: этюды по теории модного тела. *Теория моды: одежда, тело, культура*, (2), 96–126. <https://www.elibrary.ru/PEDTEC>
4. Гросс, Э. (2001). Изменяя очертания тела. И.А. Жеребкина (ред.), *Введение в гендерные исследования* (Ч. II, с. 599–625). Санкт-Петербург: Алетейя.
5. Делез, Ж. (2011). Фрэнсис Бэкон: *Логика ощущения*. Санкт-Петербург: Machina.
6. Делез, Ж., Гваттари, Ф. (2008). *Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения* (Д. Кралечкин, пер.). Екатеринбург: У-Фактория.
7. Иригарэй, Л. (2001). Пол, который не единичен. И.А. Жеребкина (ред.), *Введение в гендерные исследования* (Ч. II, с. 127–135). Санкт-Петербург: Алетейя.
8. Иригарэй, Л. (2005). *Этика полового различия* (А. Шестаков, В. Николаенков, пер.). Москва: Художественный журнал.
9. Сиксу, Э. (2001). Хохот Медузы. И.А. Жеребкина (ред.), *Введение в гендерные исследования* (Ч. II, с. 799–821). Харьков: ХЦГИ; Санкт-Петербург: Алетейя.
10. Смит, Р. (2021). Немного о тактильности. *Теория моды: одежда, тело, культура*, 4 (62), 9–23. <https://www.elibrary.ru/OBTKZC>
11. Харауэй, Д. (2017). *Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х*. Москва: Ad Marginem Press.
12. Харауэй, Д. (2018). Тентакулярное мышление (Писарев, пер.). М. Крамар, К. Саркисов (ред.-сост.), *Опыты нечеловеческого гостеприимства* (с. 180–227). Москва: V-A-C press.
13. Barad, K. (2006a). Agential realism: How material-discursive practices matter. In K. Barad, *Meeting the Universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning* (pp. 132–186). New York, USA: Duke University Press. <https://doi.org/10.1515/9780822388128-006>
14. Barad, K. (2006b). *Meeting the Universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham: Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822388128>
15. Barad, K. (2012). *What Is the Measure of Nothingness? Infinity, Virtuality, Justice* (100 Notes, 100 Thoughts: Documenta Series 099). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag.
16. Bennet, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv111jh6w>
17. Braidotti, R. & Hlavajova, M. (Eds.). (2018). *Posthuman Glossary*. London: Bloomsbury Academic.
18. Braidotti, R. (1991). *Patterns of Dissonance: A Study of Women and Contemporary Philosophy*. New York: Polity Press.
19. Braidotti, R. (2002). *Metamorphoses: towards a materialist theory of becoming*. New York: Polity Press.

20. Braidotti, R. (2013). *Posthuman*. Medford: Polity Press.
21. Deleuze, G. & Guattari, F. (2005). *A thousand plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: London: University of Minnesota Press.
22. Diodato, R. (2022). Virtual Reality and Aesthetic Experience. *Philosophies*, 7 (2), 29. <https://doi.org/10.3390/philosophies7020029>
23. Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
24. Hui, Y. (2021). *Art and Cosmotechnics*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctv1qgnq42>
25. Marks, L.U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, N.C.: Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1198x4c>
26. Paul, C. (2007). The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media. In O. Grau (Ed.), *MediaArtHistories* (pp. 251–274). Cambridge: MIT Press.
27. Särämäkari, N., Vänskä, A. (2021). 'Just hit a button!' — fashion 4.0 designers as cyborgs, experimenting and designing with generative algorithms. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 15 (2), 211–220. <https://doi.org/10.1080/17543266.2021.1991005>
28. Sobchak, V.C. (2004). *Carnal thoughts: embodiment and moving image culture*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press. <https://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1pnx76>

ABOUT THE AUTHOR

ОКСАНА О. ПЕРТЕЛ

Postgraduate student,
Doctoral School of Arts and Design,
HSE University
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

Researcher ID: JGE-3472-2023

ORCID: 0000-0003-2946-1639

e-mail: ksanaprl@gmail.com

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ПЕРТЕЛЬ ОКСАНА ОЛЕГОВНА

Аспирант,
Аспирантская школа по искусству и дизайну,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, д. 20

Researcher ID: JGE-3472-2023

ORCID: 0000-0003-2946-1639

e-mail: ksanaprl@gmail.com

**ФЕНОМЕНЫ
«ВРЕМЯ»
И «ПРОСТРАНСТВО»
В ЭКРАННЫХ
ИСКУССТВАХ
И КУЛЬТУРЕ**

**THE PHENOMENA
OF *TIME AND SPACE*
IN VISUAL ARTS
AND SCREEN
CULTURE**

UDC 7.067+791.4+574

DOI:10.30628/1994-9529-2023-19.3-97-120

EDN: QIOUUE

Received 06.09.2023, revised 22.09.2023, accepted 29.09.2023

NATALIA V. VERESHCHAGINA*

HSE University
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

ResearcherID: JAD-0266-2023

ORCID: 0000-0003-3592-2833

e-mail: nataliavereschagina@gmail.com

PANOS KOMPATSIARIS

HSE University
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

ResearcherID: M-6064-2015

ORCID: 0000-0002-2452-6109

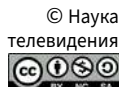
e-mail: panoskompa@gmail.com

For citation

Vereshchagina, N.V., & Kompatsiaris, P. (2023). Catastrophism and Nature's Revolt: Ecological Monstrosity in Popular Media Narratives. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (3), 97–120. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-97-120>, <https://elibrary.ru/QIOUUE>

Catastrophism and Nature's Revolt: Ecological Monstrosity in Popular Media Narratives

Abstract. This article examines the cinematic transformations of monstrosity within the context of a growing ecological awareness and the Anthropocene. The authors argue that these transformations reflect a posthumanist shift in popular culture ethics, suggesting that human nature is intertwined with the natural world, indigenous cultures should be protected, and our relationships with other beings should be nurtured. The blockbuster film franchise *MonsterVerse* illustrates similar shifts occurring in the portrayal of movie monsters. It creates new narratives for cinema's most iconic monsters, the Japanese *Godzilla* and



* Corresponding author.

American King Kong. The authors analyze the types of monstrosities presented in the franchise, the narratives they are placed in, and whether the media franchise reflects posthumanist trends in contemporary culture by constructing images of monsters. In the MonsterVerse, Godzilla and American King Kong are reimagined as ecological monsters of the Anthropocene era that represent nature's rebellion, the urgency to save the planet, and popular posthuman perspectives on ecology. MonsterVerse thus becomes one of the popular manifestations of posthuman ethics.

Keywords: monster, monstrosity, film franchise, MonsterVerse, Godzilla, King Kong, Anthropocene, posthumanism, nuclear narrative, ecological narrative, ecological monster, human, non-human

УДК 7.067+791.4+574

ВЕРЕЩАГИНА НАТАЛЬЯ ВИКТОРОВНА*

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, д. 20

ResearcherID: JAD-0266-2023

ORCID: 0000-0003-3592-2833

e-mail: nataliavereschagina@gmail.com

КОМПАЦИАРИС ПАНОС

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, д. 20

ResearcherID: M-6064-2015

ORCID: 0000-0002-2452-6109

e-mail: panoskompa@gmail.com

Для цитирования:

Верещагина Н.В., & Компациарис П. Катастрофизм и восстание природы: экологическая монструозность в нарративах популярной медиакультуры // Наука телевидения. 2023. 19 (3). С.97–120. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-97-120>. EDN: QIUUUE

* Автор ответственный за переиску,

Катастрофизм и восстание природы: экологическая монструозность в нарративах популярной медиакультуры

Аннотация. Данная статья обращается к кинематографической трансформации монструозности в контексте нарастающего экологического сознания в эпоху антропоцена. Авторы утверждают, что описываемая трансформация является неотъемлемой частью постгуманистического поворота и шире популярных культурных этик, которые предлагают взглянуть на человеческую природу и отношения с другими с точки зрения более экологичного понимания включенности человека в мир природы, защиты культуры коренных народов и отношений с другими существами. В частности, авторы обращаются к кинофраншизе MonsterVerse, чтобы продемонстрировать сдвиги, находящие отражения в принципах создания киномонстров. MonsterVerse по-новому рассказывает истории об одних из самых популярных монстров кинематографа: японском Годзилле и американском Кинг Конге. Авторы анализируют, какие типы монструозности представлены во франшизе, в какие нарративы они помещены, и как медиафраншиза работает с постгуманистическими тенденциями современной культуры, используя образы монстров. Авторы показывают, что Годзилла и Кинг Конг перерождаются во вселенной MonsterVerse и становятся «экологическими монстрами» эпохи антропоцена, репрезентирующими восстание природы, идею сохранения планеты и популярные постгуманистические взгляды на экологию. MonsterVerse воспроизводит постчеловеческие этики в популярной форме.

Ключевые слова: монстр, монструозность, кинофраншиза, MonsterVerse, Годзилла, Кинг Конг, антропоцен, постгуманизм, ядерный нарратив, экологический нарратив, экологический монстр, человеческое, нечеловеческое

"It's impossible!" I said.

"No, Johnny, we're impossible. It's like it always was ten million years ago. It hasn't changed. It's us and the land that've changed, become impossible. Us!"

— Ray Bradbury, *The Fog Horn* (1951)¹

INTRODUCTION

Ranging from fairy tales to films, comics, and sci-fi literature, monsters are commonly portrayed as creatures nesting in places of invisibility, where life is least felt. Monstrosity, that is, the quality of being a monster, craves for such eerie “liminal spaces” that rest in the indistinguishability between human and non-human worlds, out of either necessity or preference (Felton, 2012). Hidden from public view, the monster is careful in picking up its whereabouts, as its unusual and often repulsive manners and appearance can provoke hostility in people, since “normal humans” tend to mobilize in order to threaten their target and eliminate it. The monster is an a priori estranged entity, which prefers invisibility not due to some inherent anti-socialness, but because its strangeness can trigger fears, feelings of collective self-preservation, and revenge. The fundamental features of the monster vary, as do its shape and form.

First, the monster is most often represented as a genetic deviation from the “norm,” whether human or animal, in various capacities and degrees, such as size (gigantic or too small), bodily parts (inconsistent teeth, head, or legs), and hybrid form (Cerberus, Sphinx, or Sirens). Second, alongside or independently of the genetic aspect, the monster embodies moral deviation against which society should be protected. It represents a figure of transgression that can activate conservative and progressive political responses, depending on the nature of the violation. The portrayal of monsters as primarily genetic and/or moral deviants is contextual and reflects, among other factors, how certain societies imagine threats and enemies, attribute meaning to bodily (dis)abilities, and grapple with existential fears (Asma, 2011).²

¹ Ray Bradbury's story influenced many works of popular media, including *The Beast from 20,000 Fathoms* by Eugène Lourié (1953). We will mention this film and its monster more than once.

² The focus of this study is not the representation of fears in the monsters figures; instead, considering the structure of monstrosity, narrative constructions (both past and contemporary) are analyzed. In this way, the authors aim to comprehend the theories of monstrosity in their classical and posthumanistic reflections (editors' note).

Considering the ever-changing nature of monstrosity, this article examines its cinematic transformation within the context of a growing ecological awareness in the Anthropocene, a geological epoch irreversibly marked by human activity (Crutzen, 2016). Specifically, we focus on the MonsterVerse blockbuster film franchise. Established in 2014, the franchise encompasses an ecosystem of giant monsters, including the classic figures such as Godzilla and King Kong, as well as new monsters designed specifically for the universe. The MonsterVerse became an effective reboot of two popular media franchises—the Japanese Godzilla and the American King Kong—attracting significant media attention.

On the one hand, it appears that the giant monsters are being reimagined within the framework of new stories and contemporary ecological contexts. We suggest that, instead of being merely destructive, giant monsters in the MonsterVerse cosmology often assume the roles of guardians and protectors of planet Earth from human-generated destructiveness. On the other hand, the stories still contain monstrous agents that pose a threat to humans. We analyze the types of monstrosities presented in the franchise, the narratives they are embedded in, and whether the media franchise reflects posthumanist trends in contemporary culture by constructing images of monsters.

To address these questions, we conduct a historical and cultural analysis of the monsters' images (Godzilla and King Kong) and perform a narrative analysis of the first and latest franchise stories to identify the characteristics of monstrosity in the MonsterVerse. We reconstruct the cultural context surrounding the birth of these monsters and analyze the narrative elements of their stories.

In the first part, *Reading Monster Cultures: Dreadful Otherness and the Promise of a Better Future*, we examine monstrosity through the lenses of monster studies and posthumanism as a shifting cultural and material form. Given the mutable nature of monstrosity, stories about monsters and the roles they embody are also changing. In the second part, *Giant Monsters and the Nuclear Narrative: MonsterVerse's Nuclear Ancestors*, we explore the cultural context of the origins of giant monsters. Finally, in the concluding sections, *Godzilla and Ecological Narrative: Nature vs. Invasive Species and King Kong: Guardian of Primordial Nature*, we analyze the narratives of the films and the franchise to demonstrate that Godzilla and King Kong in the MonsterVerse represent popular embodiments of posthuman ethics.

READING MONSTER CULTURES:

DREADFUL OTHERNESS AND THE PROMISE OF A BETTER FUTURE

In *Monster Culture: Seven Theses* (1996), a seminal text in the field of monster studies, Jeffrey Jerome Cohen argues that the monstrous body is “pure culture” (Cohen, 1996, p. 4). This means that the monster cannot be viewed as an ahistorical and transcendental entity that simply arouses generic fear and disgust. Rather, it should be understood as a being whose physical and moral characteristics are given in the context of different cultural forms. In fact, interpreting and deciphering the monster is a method for eventually understanding cultures, as it sheds light on the physical and mental attributes that different societies deem undesirable. By examining these traits, we can gain insights into the prevailing values, moralities, and beliefs that underpin these cultures. Furthermore, there is no teleology, no ultimate demise of monsters that would liberate humanity from the anxieties they embody. These anxieties would always adopt diverse monstrous forms according to the temporal and spatial contexts in which they are articulated. Conversely, old monsters may adopt new anxieties and relinquish their original ones.

One way to observe this pattern is through the resurrection of a quintessential monstrous form—the figure of Dracula—in modernity.³ In his book *Skin Shows*, Jack Halberstam analyzes Bram Stoker’s novel *Dracula*, published in England in 1897, and the broader genre of Gothic literature, revealing strong anti-Semitic references and the reinforcement of stereotypes that implicitly portray Jews as monstrous. In the aristocratic and enigmatic character of Dracula, Stoker gave the folkloric vampire a bodily form accentuating certain features to resemble prevalent anxieties surrounding Jewish populations in England at the time. Halberstam connects this portrayal to the fact that in the 1850s many Jews were relocated from Russia and Eastern Europe to England, which led to their particularly negative depiction in popular culture. In line with these fears, Dracula was portrayed as an Eastern European foreigner and traveler, obsessed with wealth, engaging in deviant sexuality, and exhibiting the physiognomic and bodily stereotypes associated with Jews at that time, such as a “peculiar nose, pointed ears, sharp teeth, claw-like hands” (Halberstam, 1995, p. 14). Here, the monstrous body becomes a literal expression and creator of the deviant ethnic other, functioning as a *technology of subjectivity* in Foucauldian terms, with the monstrous body representing rejected and non-normative cultural bodies (a similar argument can be found in Rai, 2013). However, in different temporal and spatial contexts, this iconic form of the mythological vampire and the tale of Dracula assume diverse bodily manifestations

³ This section of the article deals with the structure of monstrosity (based on various—including posthumanist—theories of monstrosity). The authors illustrate the pattern for constructing the monstrosity on the example of other familiar monsters, that readers may recognize. Ultimately, the text reveals the principle of monster formation and its cultural variability (editors’ note).

that reflect different anxieties. For example, Abel Ferrara's deconstructive film *The Addiction* (1992), featuring a female vampire who is a philosophy PhD student in New York, addresses anxieties related to depression, dark sexuality, and substance abuse. Similarly, the film *A Girl Walks Home Alone at Night* (2014) by Ana Lily Amirpour portrays a female vampire in Iran who punishes men guilty of violence against women. The evolution of vampires exemplifies Cohen's notion of the monster as pure culture, a body that assumes transient forms, adapting and reshaping itself according to the social values and morals of distinct contexts and periods.

In the realm of posthuman ethics, the role of monsters transcends their function as threatening adversaries or mirrors through which one can view human values. They become marginalized entities that are disenfranchised by dominant power structures. One of the influential texts in this regard is Donna Haraway's *The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others* (1992). According to it, monsters are entities that have been deemed "inappropriate/d" in different settings, that is, produced as unfit and "wrong" in specific times and places by cultural, historical and scientific signifiers. Keeping with her idea of cyborg ontology, Haraway argues that "if organisms are natural objects, it is crucial to remember that organisms are not born; they are made in world-changing technoscientific practices by particular collective actors in particular times and places" (Haraway, 1992, p. 297). Within her material-semiotic approach, natural entities are not mere biological facts but rather products shaped within the respective nexuses of established scientific truths. In this framework, the monster becomes a metaphor for organisms that cannot fit in the taxonomy of both the *self* and the *other*. They are more than just the others to a given knowledge system, but rather disturbing entities that defy identification, specifically within the taxonomic canon. Monsters represent a constant excess and surplus of meaning. According to Patricia McCormack, "monsters themselves are defined, most basically, as ambiguities", resisting both epistemological and biological categorization (McCormack, 2012, p. 293). The monsters are subjects that "fail to fulfill the criteria of human subjects," and as such, they have "an ideal and intimate relationship with the concept of the posthuman" insofar as the latter questions transcendental narratives (McCormack, 2012, p. 293). Following this approach and echoing Spivak's *Can the Subaltern Speak*, Paul Preciado, in his lecture and subsequent book *Can the Monster Speak*, argues that transsexual bodies have been constructed as dangerous and monstrous by established epistemologies. It is eventually this uncategorized excess inherent in the trans body that gives monsters their emancipatory potential (Preciado, 2021). In other words, in posthuman approaches, the monster, as Haraway's title suggests, represents a promise of a better future rather than a menacing adversary.

The posthuman monster does not only signify a transgression from normativity in the sense that it is produced where the "normal" human ends. As an embodiment of excess, the monster is not a mere warning against human excess,

as commonly discussed, but an inappropriate/d and unjustly treated excess that harbors a positive, if not emancipatory, potential. This discourse has spilled over into popular culture and media in recent decades. As monsters evolve beyond the image of dreadful otherness, the stories about them and the roles they assume in these stories are changing as well.

The reconstruction of these giant monsters, Godzilla and King Kong, within the fictional MonsterVerse, which we will explore below, is an intriguing example of monstrosity reconfigured through posthuman ethical inquiry.

GIANT MONSTERS AND THE NUCLEAR NARRATIVE: MONSTERVERSE'S NUCLEAR ANCESTORS

The MonsterVerse is a multimedia franchise owned by Warner Bros., at this writing including four films about giant monsters: *Godzilla* (2014, Gareth Edwards), *Kong: Skull Island* (2017, Jordan Charles Vogt-Roberts), *Godzilla: King of the Monsters* (2019, Michael Dougherty), and *Godzilla vs. Kong* (2021, Adam Wingard). The first two films, released in 2014 and 2017, rebooted the stories of cinema's most iconic monsters—the Japanese Godzilla (Fig. 1) and the American King Kong (Fig. 2).

The most recent film in the fictional universe, as of the time of writing, is a crossover between the two monsters, a reference to the classic *King Kong vs. Godzilla* (1962, Ishirō Honda). The creators of the franchise are currently working on a sequel, *Godzilla x Kong: The New Empire*, that explores the complex relationship between these two monsters. The film is scheduled for release in 2024.



Fig. 1. Godzilla. Still from *Gojira* directed by Ishirō Honda (1954)⁴

⁴ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt0047034/mediaviewer/rm4056468480?ref_=ttmi_mi_all_sf_7 (05.09.2023).



Fig. 2. King Kong. Still from *King Kong* directed by Merian C. Cooper and Ernest B. Schoedsack (1933)⁵

The MonsterVerse is an elaborate ecosystem of monsters featuring both classic and newly designed creatures. It exists between two worlds: the realm of humans and their technologies, and the world of planet Earth that is hidden from people. The popular media franchise represents an implicit ecological narrative aiming to address the global anthropogenic issues of our time. We argue here that this narrative is further shaped by typical posthumanist concerns regarding monstrosity and the monstrous, as discussed previously. In the following sections, we will see how *Godzilla* and *Kong* assume the role of Earth's guardians—on both planetary and global scales⁶—protecting it from external threats as well as human actions (we will return to this later).

However, *King Kong* and *Godzilla* were not always the central protagonists in the monster cinematic universe. They emerged under different circumstances and initially appeared on the big screen in the genre of giant monster films, where the monsters portrayed a destructive and antagonistic force. In Japanese cinema, such creatures were known as *kaiju* ("strange beast"), and *Godzilla* is considered a *kaiju*. The emergence of *Godzilla* is connected to several cinematic creatures, with *King Kong* being one of them. The first cinematic *atomic monster*, or *nuclear monster*, *Rhedosaurus*, is its closest predecessor. In 1953, *Rhedosaurus* (Fig. 3) appeared in Eugène Lourié's *The Beast from 20,000 Fathoms*. According to Ishirō Honda, the

⁵ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt0024216/mediaviewer/rm1138636288?ref_=ttmi_mi_typ_sf_47 (05.09.2023).

⁶ The Earth can be perceived as a planet, world, or globe, depending on the discourse. Dipesh Chakrabarty, in his study of the climate change debate, connects it with regimes of historicity. He states,

Earth System Science (ESS), the science that among other things explains planetary warming and cooling, gives humans a very long, multilayered, and heterotemporal past by placing them at the conjuncture of three (and now variously interdependent) histories whose events are defined by very different timescales: the history of the planet,

origin story of Godzilla, a Japanese monster from the sea, was influenced by *The Beast* (Kalat, 2017).



Fig. 3. Rhedosaurus. Still from *The Beast from 20,000 Fathoms* directed by Eugène Lourié (1953)⁷

Eugène Lourié directed a series of films portraying giant creatures destroying cities, including Rhedosaurus from *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953), Behemoth from *The Giant Behemoth* (1959), and Gorgo and its mother Ogra from *Gorgo* (1961). The first two films follow a common narrative structure, which includes:

- nuclear tests;
- the awakening of a giant monster and the dilemma of the sole witness;
- the monster's public appearance and demonstration of its destructive power;
- the military's unsuccessful attempts to eliminate the monster (involving conflicts between scientists and the military);
- the discovery of an innovative scientific solution that ultimately leads to the monster's demise.

These films initiated a series of works that incorporate giant monstrosities within the context of the nuclear narrative. The narrative unfolds in a continuous timeline, without splitting into parallel storylines or multiple narrative arcs, progressing relentlessly in one direction, which is the path of "overcoming the monster." Geographically, the narrative space is not on a planetary dimension or scale—it is quite localized, with territories defined by the destructive movements

the planet, and the history of the globe made by the logics of empires, capital, and technology (Chakrabarty, 2019, p. 1)

Historical regimes are no longer solely human-centric.

⁷ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt0045546/mediaviewer/rm3079477504?ref_=ttmi_mi_all_sf_106 (05.09.2023).

of the monsters (Rhedosaurus in New York, Behemoth in London, and Godzilla in Tokyo).

The structure of these works also highlights intriguing features of the nuclear narrative related to depictions of science and scientists (Fig. 4). There are three narrative points in it. The first is the figure of a scientist. Not only he (always a “he”) possesses an in-depth knowledge of nature, but also warns of danger, cautioning against the mistakes which might be caused by action or inaction, and often expresses concerns about the consequences of utilizing new technologies.⁸ In *The Beast from 20,000 Fathoms*, physicist Thomas Nesbitt opens the film with the line, “What the cumulative effects of all these atomic explosions and tests will be, only time will tell.” Nesbitt becomes the only survivor of the monster’s first appearance. A similar narrative element is depicted through scientist Steve Karnes in *The Giant Behemoth*, who delivers a speech to the British Scientific Society concerning the perils of nuclear tests on marine life.

Furthermore, three different causes for the genesis of monstrosity can be observed in the history of the giant monsters of the “nuclear period”:

- (1) the reawakening of the ancient creature, as seen in the aforementioned Eugène Lourié films;
- (2) a failed experiment, such as depicted in *Tarantula* (1955, Jack Arnold), where a giant tarantula is the result of an experiment gone wrong;
- (3) the unexpected effects, exemplified in Brickner’s horror film *Them* (1954), where nuclear experiments in the desert lead to unforeseen repercussions, including the creation of terrifying gigantic ants. Another example is the mutant octopus from Robert Gordon’s film, *It Came from Beneath the Sea* (1955).

⁸ This aligns with certain philosophical approaches that resist the absolutization of scientism and adopt a critical attitude towards science, its role in culture, and the limits of scientific knowledge.



Fig. 4. Lee Hunter, Elson's assistant (left), Prof. Thurgood Elson, paleontologist (center), and Prof. Tom Nesbitt, physicist (right). Still from *The Beast from 20,000 Fathoms* directed by Eugène Lourié (1953)⁹

The second narrative point regarding the representation of science is the motif of confrontation between academics and the military within their otherwise united battle against the monster. The initially aggressive actions by the military forces become erratic and ultimately futile in the face of the giant monster, leading to the scientists' victory. Through consistent and rational actions based on their scientific knowledge, the scientists discover the only true and innovative solution.

Lastly, the third narrative point introduces another scientist figure who advocates for preserving the creature's life for further study. This character is driven by utilitarian goals rather than any specific ideology related to anti-speciesism or species preservation. However, the image of this scientist reflects romantic ideas about scientific knowledge. By refusing to control nature and advocating for peaceful coexistence, representatives of romanticism criticize scientism of the Enlightenment (Poggi & Bossi, 1994). Such characters appear in both *The Beast from 20,000 Fathoms* and *The Giant Behemoth* as paleontologists—Thurgood Elson and Dr. Sampson. Heedless of the danger, they try to approach the monster—the object of their scientific interest—as close as possible, but typically fail and die. Dr. Kyohei Yamane from the original 1954 *Godzilla* and Ishiro Serizawa from the 2014 MonsterVerse reboot of *Godzilla* exemplify these archetypes. She also suggests that these monsters mask the immense trauma caused by nuclear weapons and

⁹ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt0045546/mediaviewer/rm848639488?ref_=ttmi_mi_all_sf_94 (05.09.2023).

the fear of future wars (Sontag, 2013, p. 46). The dichotomous image of science in the catastrophic nuclear narrative resembles magic, capable of being both black and white at the same time. As a result, a scientist can be both a “satanist and a savior” (Sontag, 2013, p. 46).

GODZILLA AND ECOLOGICAL NARRATIVE: NATURE VS INVASIVE SPECIES

Godzilla is among the nuclear monsters, and the idea that this giant monster is a reminder of the devastating consequences of nuclear weapons is widely accepted (Ryfle, 1998; Sontag, 2013; Barr, 2016; Debus, 2022). Some researchers also draw connections between the first Godzilla film and the Bikini Atoll test conducted by the United States (specifically, the Castle Bravo bomb test on March 1, 1954), which resulted in severe and unforeseen repercussions. The radioactive contamination affected a vast area, even reaching people on a Japanese fishing boat located 170 km from Bikini (Low, 1993; Dominy & Calsbeek, 2019).

Godzilla first appeared on the big screen in 1954, thanks to the Japanese director Ishirō Honda and special effects director Eiji Tsuburaya. Since then, there have been over thirty films featuring Godzilla, not including TV series and cartoons. The first Godzilla's performance follows the familiar structure of monstrosity associated with the abovementioned nuclear catastrophe narrative. A colossal ancient reptile-like (or resembling a dinosaur) creature emerges from the depths of the Pacific Ocean, awakened by a hydrogen bomb test (Fig. 1). We can recognize the well-established formula:

- nuclear tests leading to the awakening of the monster;
- demonstration of the monster's destructive power, as Godzilla attacks fishing boats and Odo, destroys villages, and ultimately poses a threat to Tokyo;
- unsuccessful attempts by the military to resist the monster: Japan's Self-Defence Forces built an electric fence and deploy tanks and fighters, all to no avail;
- the discovery of an innovative scientific solution: only the newly invented deadly weapon, the Oxygen Destroyer, resulting from
- Serizawa's extensive research, proves effective against Godzilla.

The representation of science, the portrayal of scientists (paleontologist Kyohei Yamane and physicist Daisuke Serizawa), and the type of monstrosity depicted point at the nuclear narrative, which had gained popularity during that time. Yamane makes a speech about the monster, stating, “It's impossible! Godzilla

absorbed massive amounts of atomic radiation and yet it still survived! What do you think could kill it? Instead, we should focus on why it is still alive. That should be our top priority!" The film conveys a strong anti-nuclear sentiment.

In the MonsterVerse, the narrative and the monsters undergo a transformation. The nuclear narrative shift towards an ecological one, losing its anti-nuclear connotation, and the fearsome nuclear monster becomes an ecological creature rather than solely a dreadful menace. The creation of the universe started with the 2014 reboot of the Godzilla franchise, and to date, it has included four films. The media franchise expands its universe, adding new story arcs, using intertextual techniques, and arranging complex narrative structures of time and space. The monster's "appearance-destruction" formula has also evolved. At the same time, new monsters are introduced to the universe, interacting with one another. Godzilla loses its antagonist status (Suzuki, 2017, p. 23); instead, this role is assumed by MUTO (*Godzilla*, 2014), Monster Zero, or King Ghidorah (*Godzilla: King of the Monsters*, 2019), and Mechagodzilla (*Godzilla vs. Kong*, 2021), while Godzilla gets a different, more positive, role within the new catastrophic narrative.

In the first film of the franchise, the creators of the new version of Godzilla pay tribute to the original film and establish intertextual connections using narrative elements, names, and visual images. For example, the name of Dr. Ishirō Serizawa is a reference to Ishirō Honda, who directed the original film, and the character Professor Daisuke Serizawa. The initial shots, taken with vintage lenses, imitate documentary style to remind the events of 1954 (Castillo, 2017, pp. 94–95). In the first act, the anti-nuclear motive of the original film is portrayed through a nuclear power plant, a catastrophe, the death of people, and a quarantine zone (Marshall, 2022, pp. 6–7). However, this might be the only aspect that remains of the original film's anti-nuclear sentiment. In the franchise, the catastrophism is based on the planetary disaster (Castillo, 2017, p. 94), so the monstrosity is fueled by other fears.

The first antagonist in the MonsterVerse is the new monster MUTO (Massive Unidentified Terrestrial Organism), who was created specifically for the film and has never been part of any fictional universes before (Fig. 5). MUTO resided within a Philippines uranium mine, feeding off the radiation of this "natural element" of the Earth. When the source depleted, it attacked a nuclear plant, where it was captured and kept dormant by the secret organization Monarch. However, there was more than one monster. A male and female pair of MUTO (referred to as Hokmuto and Femuto) were discovered, whose primary purpose was reproduction. The increase in the number of such creatures on Earth would deplete energy resources (as they feed on nuclear energy) and lead to the planet's destruction. Humanity found itself on the brink of a planetary catastrophe.



Fig. 5. MUTO. Still from *Godzilla* directed by Gareth Edwards (2014)¹⁰

The next antagonist in the franchise is Monster Zero, or King Ghidorah (Fig. 6). It debuted in the 1964 Ishirō Honda's movie, *Ghidorah, the Three-Headed Monster*, and later appeared more than once in films by Toho entertainment company. There are various versions of Ghidorah's origin, but in the MonsterVerse, it is a dangerous alien posing a threat to Earth. Ghidorah subjugates the other monsters, known as the titans, and its primary goal is destruction in order to terraform the planet for itself. The only resistance it encounters is from Mothra,¹¹ who remains loyal to Godzilla. Monster Zero was awakened by an eco-terrorist organization seeking to restore natural and climatic balance by releasing the titans. Dr. Emma Russell, who joined the organization, manifests their main message:

Humans have been the dominant species for thousands of years, and look what's happened. Overpopulation, pollution, and war. The mass extinction we feared has already begun. And we are the cause. We are the infection. But like all living organisms, the Earth unleashed a fever to fight this infection. Its original and rightful rulers were the Titans. They are part of the Earth's natural defense system. A way to protect the planet, to maintain its balance.¹²

Unfortunately, the false titan Ghidorah was among the other giant monsters; it is not part of the natural order and turns out to be an invasive species. Just like in the first film, Godzilla is the only hope; only it is capable of correcting the mistakes made by humans and restoring the very balance Dr. Russell spoke of. However, this time, Godzilla cannot do it alone; the monster needs the help of humans to replenish its nuclear power. The US Navy and Monarch descend into the depths of

¹⁰ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt0831387/mediaviewer/rm3134172929?ref_=ttmi_mi_all_sf_111 (05.09.2023).

¹¹ Mothra was the first good kaiju. In 1961, a film was released about a giant caterpillar that rescues the twin girls who were kidnapped from their home island.

¹² Dougherty, M. (Director). (2019). *Godzilla: King of the Monsters* [Film, 0:48:46]. Legendary Pictures.

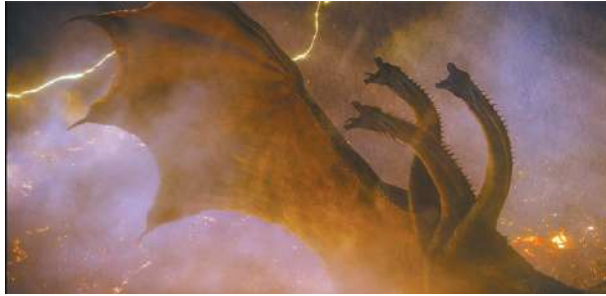


Fig. 6. Monster Zero. Still from *Godzilla: King of the Monsters* directed by Michael Dougherty (2019)¹³

nuclear power. The US Navy and Monarch descend into the depths of the Pacific (the realm of the inhuman) to help their savior to recover.

The final monster antagonist in the franchise is Mechagodzilla (Fig. 7). Similar to Ghidorah, who appeared earlier in the films, Mechagodzilla has had several different incarnations, but in each of them, it is the mechanical counterpart to Godzilla. In *MonsterVerse (Godzilla vs. Kong, 2021)*, Mechagodzilla is a weapon created by the Apex Cybernetics Corporation using the head of the alien invader Ghidorah. Mechagodzilla was intended to be the technology to contain and subdue the titans, who represent the forces of nature in the films. However, the experiment went out of control, highlighting the narrative of the unpredictability of science and technology.



Fig. 7. Mechagodzilla. Still from *Godzilla vs. Kong* directed by Adam Wingard (2021)¹⁴

¹³ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt3741700/mediaviewer/rm814442240?ref_=ttmi_mi_all_sf_1 (05.09.2023).

¹⁴ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt5034838/mediaviewer/rm1576661505?ref_=ttmi_mi_all_sf_433 (05.09.2023).

The magnitude of the catastrophe expands the dimensional and temporal narrative structures as we see non-human worlds in the depths of the ocean and the Hollow Earth (Fig. 8), and hear about the events that occurred before the emergence of mankind. Non-human historical regimes are incorporated into the narrative, but the planet itself remains somewhat in the background as an active agent.



Fig. 8. The Hollow Earth. Still from *Godzilla vs. Kong* directed by Adam Wingard (2021)¹⁵

Despite the posthumanist perspective in the ecological narrative, the franchise still uses anthropomorphic elements and themes. The overarching plot still revolves around families and relationships within them, such as the Brody and Russell families. The protagonist monsters, devoid of their dreadfulness, are becoming more and more humanized—in their views, affections, and relationships with other creatures and people. This is particularly evident in the new portrayal of King Kong that we will explore in the following section.

KING KONG: GUARD OF PRIMORDIAL NATURE

King Kong is one of the MonsterVerse monsters, but he was never an atomic monster. Its origin took place in a completely different colonial context. The character of King Kong first appeared in the 1933 film *King Kong*, directed by Ernest Schoedsack and Merian Cooper. The film was a massive success and featured not only King Kong but also other giant monsters, such as dinosaurs. The screenplay revolves around

¹⁵ There is a visual reference to Michelangelo's fresco painting, *The Creation of Adam*, which enhances the anthropomorphism of the monstrous images. See the image source: https://irecommend.ru/content/betmen-protiv-supermena#&gid=gallery_node7668598field_imgf1&pid=15 (05.09.2023).

a film director and businessman who aims to shoot his next project on Skull Island, the home of King Kong, a gigantic ape that no one apart from the black islanders has ever seen. The director hopes to capture King Kong on camera and make a cinematic sensation by showing a real monster to American audiences. To accomplish this, he recruits Ann Darrow, a conventionally attractive blonde, for the leading role. As soon as Kong sees her, he becomes captivated by Ann's beauty and kidnaps her. Determined to get Ann back, the director organizes a mission to capture Kong and bring him to New York—and succeeds. Kong is then paraded in New York as the “Eighth Wonder of the World” (Fig. 9). Eventually the gigantic ape breaks free, recaptures Ann, but is ultimately shot dead by American airplanes.



Fig. 9. King Kong. Still from *King Kong* directed by Merian C. Cooper and Ernest B. Schoedsack (1933)¹⁶

The very physicality and portrayal of King Kong embodied racial stereotypes prevalent in American society at the time, where it was common to liken black people to apes (Frazier, 2007; Schleier, 2008). Kong's infatuation with a blonde white woman further reinforced dominant American racial tensions, according to which black men are sexually promiscuous with uncontrollable sexual urges. The film thus “tapped into many of the subconscious fears about blackness and masculinity in the 1930s” (Frazier, 2007, p. 186), expressing how the dominant gaze of colonial whiteness inferiorized black man. The inferior ape was a monstrosity that had to be suppressed, if not exploited as a spectacle. In other words, King Kong's monstrosity represented a rejected otherness that held no value in the “civilized” world. King Kong had to be exterminated as he represented an unambiguous threat, an almost alien force with whom communication or co-creation was deemed impossible.

The new Kong is entirely different. Similar to Godzilla, he has lost his monstrosity upon becoming part of the MonsterVerse. King Kong is now the protagonist of a new

¹⁶ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt0024216/mediaviewer/rm3750332160?ref_=ttmi_mi_all_sf_10 (05.09.2023).

story, passing the role of the real monster to the Skullcrawler, a dinosaur-like creature that lives underground (Fig. 10).



Fig. 10. Skullcrawler. Still from *Kong: Skull Island* directed by Jordan Charles Vogt-Roberts (2017)¹⁷

Kong: Skull Island (2017), directed by Jordan Vogt-Roberts, is the second film in the MonsterVerse franchise. The story follows an expedition to the uncharted Skull Island in the Pacific Ocean, Kong’s home. The expedition group consists of scientists, soldiers, and a female anti-war photojournalist with a traditionally male name—Mason Weaver.¹⁸ Within the group, there are those who seek to conquer the island and its inhabitants, including Kong, and those who oppose such actions.

The island, on which the narrative unfolds, is a picturesque place that strikes with its beauty. Inhabited by paleoendemic creatures, ancient species preserved due to their isolation from the human world, the island resembles a “museum” of pre-human life, governed by Kong, representing the mechanism of nature. As Mircea Eliade would say, “in that image of primordial Nature we can easily recognize the feature of a paradisiac landscape” (Eliade, 1961, p. 41).

But there is also a hidden dark side of the island—the dangerous underground monsters known as Skullcrawlers. King Kong stands at the border between the two worlds of the island, safeguarding the “above-ground world” from alien invaders. Like Godzilla, King Kong maintains the natural order. The bombs used by the expedition team to explore the uncharted island represent an aggressive and violent approach towards nature, which causes the awakening of the Skullcrawlers (referencing the birth of the nuclear monster because of the bomb).

¹⁷ See the image source: https://www.imdb.com/title/tt3731562/mediaviewer/m2747020032?ref_=ttmi_mi_all_sf_28 (05.09.2023).

¹⁸ She serves an important function in the story because female and child characters usually have a human ethical connection with the kaiju monster.

CONCLUSION

In the 1950s and 1960s, giant monsters gained popularity in science fiction, becoming part of the catastrophic nuclear narrative extensively used by the film industry. These nuclear monsters embodied traditional figures of monstrosity, reflecting threats to the human world such as nuclear weapons and the unpredictable consequences of nuclear energy and technology.

The MonsterVerse franchise revisits some elements and images of monsters from the past but reframes them within the context of a planetary eco-disaster. While “the anxiety global warming gives rise to is reminiscent of the days when many feared a global nuclear war” (Chakrabarty, 2009, p. 221), the ecological narrative produces ecologically versed monsters.

Godzilla ceases to be a monster embodying the fear of nuclear weapons or energy. In fact, nuclear radiation is shown as a natural and beneficial superhero power (Marshall, 2022, p. 10). Now, Godzilla is a force of nature representing the natural order. Although the specifics of this order are concealed, we can see Godzilla as an ecological agent aligned with the discourse of sustainable development, representing the interests of the Earth. In the film *Kong: Skull Island*, there is no global catastrophe or planetary destruction, yet the ecological narrative remains a persistent part of the story, and the revival of King Kong’s monstrosity follows the abovementioned trends.

A special feature of the narrative is the presence of an indigenous tribe that lives in harmony with nature and reveres Kong as a god. In an ecological context, it represents the resurrection of the archetype of the “noble savage” uncorrupted by civilization, “the pure, free and happy” human being surrounded by maternal and generous nature (Eliade, 1961, p. 41).

The giant monsters, Godzilla and King Kong, were once terrifying, but they have now shed their traditional monstrosity. Their immense size within a planetary context is no longer dreadful; they now appear proportionate to the size of the planet and are integrated into its ecosystem. They act as ecological agents, defending the interests of the Earth and maintaining ecosystem balance. Godzilla and King Kong are what can be referred to as the *ecological monsters* of the Anthropocene era. They follow the logic of posthumanist monstrosity. This transformation reflects a posthumanist shift in the humanities and, more broadly, popular culture, which suggests that human nature is embedded in the natural world, indigenous cultures should be protected, and our relationships with other beings should be nourished (Braidotti, 2013). On the other hand, ecological fears are embodied by MUTO, Ghidorah and Mechagodzilla, acting as invasive species, alien to Earth’s ecosystem, and representing a classical form of monstrosity related to fears and warnings. The ecological narrative in popular media is based on mass extinction, biodiversity decline, and climate change, which are widely discussed issues (Marshall, 2022). Such a representation of monstrosity as invasiveness embodies these ecological fears.

The human characters in the franchise also undergo changes, becoming institutionalized. For instance, figures of scientists and military personnel are replaced by social, economic, and political organizations such as the secret organization Monarch, the US Navy, and the Apex Cybernetics Corporation—an eco-terrorist group with a radical plan to save the Earth. All of them act as ecological agents, representing different ecological discourses (administrative rationalism, democratic pragmatism, sustainable development, and ecological modernization, among others) (Dryzek, 2022). However, this is portrayed in a chaotic manner without a strict sequence.

The media franchise brings classical and new forms of monstrosity together, reproducing cultural trends in its own visual media language, including posthumanist theories and ideas. The MonsterVerse constructs an ecological narrative,¹⁹ with a particular emphasis on the concept of the ecological monster that describes Godzilla and King Kong in the franchise. This concept can be utilized in the future for ecocritical analysis.

Authors' contributions

Natalia Vereshchagina developed the theoretical framework, analyzed and interpreted the cases (Godzilla), and prepared the final version of the manuscript.

Panos Kompatsiaris developed the theoretical framework, analyzed and interpreted the cases (King Kong), and prepared the final version of the manuscript.

Both authors discussed the final version of the manuscript.

Авторский вклад

Н. Верещагина — теоретическая рамка, анализ и интерпретация кейсов (Годзилла), подготовка финальной рукописи.

П. Компациарис — теоретическая рамка, анализ и интерпретация кейсов (Кинг Конг), подготовка финальной рукописи.

Оба автора приняли участие в обсуждении финального варианта рукописи.

REFERENCES

1. Asma, S.T. (2011). *On monsters: An unnatural history of our worst fears*. Oxford University Press.

¹⁹ Furthermore, it is interesting to observe the ongoing transformation of the monster universe. The next film in the franchise is scheduled for release in 2024, which may offer an updated configuration of the monster within new cultural contexts.

2. Barr, J. (2016). *The Kaiju film: A critical study of cinema's biggest monsters*. McFarland.
3. Braidotti, R. (2013). Posthuman Humanities. *European Educational Research Journal*, 12 (1), 1–19. <https://doi.org/10.2304/eerj.2013.12.1.1>
4. Castillo, L.M.S. (2017). Monsters in the Pacific: The Philippines in the Hollywood geopolitical imaginary. *Kritika Kultura*, (29). <http://dx.doi.org/10.13185/KK2017.02904>
5. Chakrabarty, D. (2009). The climate of history: Four theses. *Critical Inquiry*, 35 (2), 197–222. <http://dx.doi.org/10.1086/596640>
6. Chakrabarty, D. (2019). The planet: An emergent humanist category. *Critical Inquiry*, 46 (1), 1–31. <http://dx.doi.org/10.1086/705298>
7. Cohen, J.J. (1996). Monster culture (Seven theses). In J. J. Cohen (Ed.), *Monster theory: Reading culture* (pp. 3–25). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.cttsq4d.4>
8. Crutzen, P.J. (2016). Geology of mankind. In P.J. Crutzen & H.G. Brauch (Eds.), *A pioneer on atmospheric chemistry and climate change in the Anthropocene* (pp. 211–215). Springer International Publishing.
9. Debus, A.A. (2022). *Kong, Godzilla and the living Earth: Gaian Environmentalism in Daikaiju cinema*. McFarland.
10. Dominy, N.J., & Calsbeek, R. (2019). A movie monster evolves, fed by fear. *Science*, 364 (6443), 840–841. <http://dx.doi.org/10.1126/science.aax5394>
11. Dryzek, J.S. (2022). *The politics of the Earth: Environmental discourses*. Oxford University Press.
12. Eliade, M. (1961). *Myths, dreams and mysteries*. New York, Harper.
13. Felton, D. (2012). Rejecting and embracing the monstrous in Ancient Greece and Rome. In A.S. Mittman & P.J. Dendle (Eds.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous* (pp. 103–131). Ashgate Publishing.
14. Frazier, V. (2007). King Kong's reign continues: King Kong as a sign of shifting racial politics. *CLA Journal*, 51 (2), 186–205.
15. Halberstam, J. (1995). *Skin shows: Gothic horror and the technology of monsters*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1220pqp>
16. Haraway, D. (1992). The promises of monsters: A regenerative politics for inappropriate/d others. In L. Grossberg, C. Nelson & P.A. Treichler (Eds.), *Cultural Studies* (pp. 295–337). Routledge.
17. Kalat, D. (2017). *A critical history and filmography of Toho's Godzilla series*. McFarland.
18. Low, M. (1993). The birth of Godzilla: Nuclear fear and the ideology of Japan as victim. *Japanese Studies*, 13 (2), 48–58. <https://doi.org/10.1080/10371399308521861>
19. MacCormack, P. (2012). Posthuman teratology. In A.S. Mittman & P.J. Dendle (Eds.), *The Ashgate research companion to monsters and the monstrous* (pp. 293–310). Farnham: Ashgate.
20. Marshall, A. (2022) Godzilla's nuclear narratives: The 1954 Japanese original vs. the 21st century American trilogy. *Communication and Media in Asia Pacific (CMAP)*, 5 (2), 1–14. <http://dx.doi.org/10.14456/cmap.2022.6>
21. Preciado, P.B. (2021). *Can the monster speak: Report to an Academy of Psychoanalysts*. MIT Press.
22. Rai, A.S. (2013). Ontology and monstrosity. In M. Levina & D.-M.T. Bui (Eds.), *Monster Culture in the 21st Century: A reader* (pp. 15–21). Bloomsbury Publishing.

23. Ryfle, S. (1998). *Japan's favorite mon-star: The unauthorized biography of "The Big G."* ECW Press.
24. Schleier, M. (2008). The Empire State Building, working-class masculinity, and "King Kong." *Mosaic*, 41 (2), 29–54.
25. Sontag, S. (2013). The imagination of disaster. In M. Broderick (Ed.), *Hibakusha cinema: Hiroshima, Nagasaki, and the nuclear image in Japanese film* (pp. 38–53). <https://doi.org/10.4324/9781315029900>
26. Poggi, S., & Bossi, M. (Eds.). (1994). *Romanticism in science: Science in Europe, 1790–1840*. Dordrecht: Kluwer Academic.
27. Suzuki, E. (2017). Beasts from the deep. *Journal of Asian American Studies*, (1), 11–28. <http://dx.doi.org/10.1353/jaas.2017.0002>

ABOUT THE AUTHORS

NATALIA V. VERESHCHAGINA

Visiting Lecturer,
Institute of Media, Faculty of Creative Industries,
HSE University,
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

ResearcherID: JAD-0266-2023

ORCID: 0000-0003-3592-2833

e-mail: nataliavereschagina@gmail.com

PANOS KOMPATSIARIS

PhD in Art Theory, Associate Professor,
Institute of Media, Faculty of Creative Industries,
HSE University,
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

ResearcherID: M-6064-2015

ORCID: 0000-0002-2452-6109

e-mail: panoskompa@gmail.com

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ВЕРЕЩАГИНА НАТАЛЬЯ ВИКТОРОВНА

приглашённый преподаватель,
Институт медиа, Факультет креативных индустрий,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, д. 20

ResearcherID: JAD-0266-2023

ORCID: 0000-0003-3592-2833

e-mail: nataliavereschagina@gmail.com

КОМПАЦИАРИС ПАНОС

PhD in Art Theory, доцент,
Институт медиа, Факультет креативных индустрий,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, д. 20

ResearcherID: M-6064-2015

ORCID: 0000-0002-2452-6109

e-mail: panoskompa@gmail.com

**СТРУКТУРА И СЮЖЕТ
В ЭКРАННЫХ
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE AND PLOT
IN VISUAL ART WORKS**

УДК 141.12+009+791.4

Статья получена 17.06.2023, отредактирована 30.08.2023, принята 29.09.2023

DOI:10.30628/1994-9529-2023-19.3-123-149

EDN: APRIFH

НАТАЛЬЯ ВИКТОРОВНА СТОЛБОВА

Пермский национальный исследовательский
политехнический университет
614990, г. Пермь, Комсомольский проспект, 29

ResearcherID: AGE-0972-2022

ORCID: 0000-0002-6103-367X

e-mail: pilthekid@mail.ru

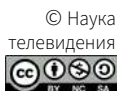
Для цитирования:

Столбова Н.В. «Затерянные в космосе» от 1965-го к 2018-му: формирование киборганических сообществ // Наука телевидения. 2023. 19 (3). С. 123–149. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-123-149>. EDN: APRIFH

«Затерянные в космосе» от 1965-го к 2018-му: формирование киборганических сообществ

Аннотация. Цель статьи — сравнить репрезентацию семьи в первой версии сериала «Затерянные в космосе» 1965–1968 годов с ее репрезентацией в последней версии (2018 г.); показать мировоззренческие принципы формирования семьи как киборганического сообщества с позиций современной философской антропологии. В качестве концептуальной рамки использованы работы Донны Харауэй, посвященные проблеме идентичности и вопросам формирования сообществ. Идеи Д. Харауэй рассматриваются в контексте новых онтологий, в статье реализуется попытка онтологизации антропологической проблематики. В связи с этим интерпретация подхода Д. Харауэй не ограничивается феминистской теорией и/или гендерными исследованиями, а соотносится с такими проектами, как философия техники Э. Каппа, акторно-сетевая теория Б. Латура, феноменология ужаса Д. Тригга, объектно-ориентированная онтология Т. Мортон.

Как сериал 1965–1968 года, так и ремейк 2018–2021 годов показывают, что



семья является основой общества, одинаково необходимой для выживания на Земле и на других планетах. В обоих сериалах репрезентируется «планетарная» семья, то есть семья образцовая, способная представлять все человечество. Однако, как показано в настоящей работе, мировоззренческие принципы сборки семьи как сообщества в оригинальном сериале и ремейке различны: тогда как в первом репрезентация семьи Робинсонов не преодолевает границ нововременного дискурса о семье, второй демонстрирует сборку семьи, разворачивающуюся в рамках подхода, стремящегося преодолеть наследие модерна и акцентирующего внимание на киборгизации и формировании киборганических сообществ.

Ключевые слова: семья, сообщество, «Затерянные в космосе», Д. Харауэй, киборг, плетение сетей, киборганическое письмо, грамотная мать, чужая субъективность, Д. Тригг, геоцентризм

UDC 141.12+009+791.4

Received 17.06.2023, revised 30.08.2023, accepted 29.09.2023

NATALYA V. STOLBOVA

Perm National Research Polytechnic University,
29, Komsomolsky prospekt, Perm 614990, Russia

ResearcherID: AGE-0972-2022

ORCID: 0000-0002-6103-367X

e-mail: pilthekid@mail.ru

For citation

Stolbova, N.V. (2023). Lost in Space From 1965 to 2018: The Cyborganic Community Building. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (3), 123–149. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19-3-123-149>.
<https://elibrary.ru/APRIFH>

Lost in Space From 1965 to 2018: The Cyborganic Community Building

Abstract. Comparing the representations of a family in the 1965–1968 scientific television series *Lost in Space* and its 2018–2021 remake, the article explicates the worldview principles of the family building as a cyborganic community from the perspective of contemporary philosophical anthropology. The conceptual framework is based on Donna Haraway’s work on identity and community formation. Her ideas are considered in the context of new ontologies. The article attempts to ontologize the anthropological issues. Here, the interpretation of

Donna Haraway's approach is not limited to feminist theory or gender studies and correlates with such philosophical projects as Ernst Kapp's philosophy of technology, Bruno Latour's actor-network theory, Dilan Trigg's phenomenology of horror and Timothy Morton's object-oriented ontology.

Both the 1965–1968 TV series and the 2018–2021 remake demonstrate that the family is the basis of society, equally necessary for survival on the Earth and on other planets. Both TV series represent a “planetary” family, that is, an exemplary family reflecting all of humanity. However, the worldview principles of assembling the family as a community differ in the two series. While in the original series, the representation of the Robinson family does not transcend the boundaries of the modern discourse of a family, the assemblage of the family in the remake unfolds within an approach that goes beyond the legacy of modernity and emphasizes cyborgization and the cyborganic community building.

Keywords: family, community, *Lost in Space*, D. Haraway, cyborg, cyborg writing, literate mother, netting, alien subjectivity, D. Trigg, geocentrism

ВВЕДЕНИЕ

В 1965 году состоялась премьера американского телесериала «Затерянные в космосе» (*Lost in Space*). Сериал повествует о приключениях семьи Робинсонов, потерпевшей крушение на пути к Альфа Центавре и преодолевающей трудности жизни в условиях новой окружающей среды. По окончании третьего сезона сериал был закрыт. В 1998 году вышла киноверсия, которая, несмотря на участие в ней известного актера Гэри Олдмана, успеха не имела. Съемки нового сериала под названием «Робинсоны: затерянные в космосе», запланированные на 2004 год, так и не состоялись. И только в 2018 году вышел сериал на Netflix, ставший полноценным ремейком и продемонстрировавший полностью переосмысленную версию путешествия семьи Робинсонов.

В киноведческой литературе сериал «Затерянные в космосе» изучен недостаточно, а в исследованиях, посвященных поднимаемым в этой статье проблемам киборгизации и формирования киборганических сообществ, часто отсутствует в списках анализируемых фильмов и сериалов, как, например, в случае С. Шорт (Short, 2005). Во многом этот факт можно объяснить тем, что сериал так и остался в тени вышедшего одновременно с ним «Звездного пути», также посвященного космической тематике. Не случайно сравнение «Затерянных в космосе» со «Звездным путем» является типичным для многих исследований. Дж. Абботт, например, указывает

на то, что «первоначально оба сериала задумывались как отражающие храбрый новаторский дух Старого Запада» (Abbott, 2006, с. 113). А в трехтомном справочнике, посвященном сериалу, составленным М. Кушманом (также написавшим справочник по «Звездному пути»), собраны интервью, в которых обсуждается невозможность конкурировать с легендарным шоу (Cushman, 2016). Много внимания в литературе уделяется техническим особенностям съемок сериала, в том числе в сравнении с полнометражным фильмом 1998 года (Cadigan, 1998).

Цель же данной статьи — сравнить репрезентацию семьи в первой версии сериала «Затерянные в космосе» 1965–1968 годов с ее репрезентацией в последней версии (2018 г.); показать мировоззренческие принципы формирования семьи как киборганического сообщества с позиций современной философской антропологии. В качестве концептуальной рамки использованы работы Донны Харауэй, посвященные проблеме идентичности и вопросам формирования сообществ. Идеи Д. Харауэй рассматриваются в контексте новых онтологий, в статье реализуется попытка онтологизации антропологической проблематики. В связи с этим интерпретация подхода Д. Харауэй не ограничивается феминистской теорией и/или гендерными исследованиями, а соотносится с такими проектами, как философия техники Э. Каппа, акторно-сетевая теория Б. Латура, феноменология ужаса Д. Тригга, объектно-ориентированная онтология Т. Мортон.

Как сериал 1965–1968 года, так и ремейк 2018–2021 годов показывают, что семья является основой общества, одинаково необходимой для выживания на Земле и на других планетах. В обоих сериалах репрезентируется «планетарная» семья, то есть семья, способная представлять все человечество. Однако, как показано в настоящей работе, мировоззренческие принципы сборки семьи как сообщества в оригинальном сериале и ремейке различны: тогда как в первом репрезентация семьи Робинсонов не преодолевает границ нововременного дискурса о семье, второй демонстрирует сборку семьи, разворачивающуюся в рамках подхода, стремящегося преодолеть наследие модерна и акцентирующего внимание на киборгизации и формировании киборганических сообществ. Согласно Д. Харауэй, такие трансформации могут быть осуществлены исключительно посредством того, что она называет плетением сетей, то есть посредством обращения к практикам, предполагающим взаимодействие людей с нечеловеческим и преодоление восприятия инакового как монструозного. Однако, находя подход Д. Харауэй недостаточным, автор статьи считает необходимым проинвестировать его онтологическое расширение, позволяющее отказаться от геоцентрической перспективы, представляющей собой часть наследия Нового времени.

«ЗАТЕРЯННЫЕ В КОСМОСЕ»: ПЕРСОНАЖИ И СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ



Рис. 1. Семья Робинсонов на постере сериала «Затерянные в космосе», продюсер И. Аллен, 1965–1968

Fig. 1. The Robinson family on the poster for the TV series Lost in Space, produced by Irwin Allen, 1965–1968¹



Рис. 2. Уилл Робинсон и Робот сериала «Затерянные в космосе», 2018–2021

Fig. 2. Will Robinson and the robot on the poster for the Lost in Space remake, 2018–2021²

¹ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3150239/> (17.06.2023)

² Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3137164/> (17.06.2023)

В сериале *Lost in Space* (1965–1968) конструируется образ семьи, согласно слогану сериала называемой «планетарной»³, то есть такой, которая способна представлять все человечество (рис. 1, 3). Глава семьи и командир корабля профессор Джон Робинсон обладает самой высокой квалификацией, и решающий голос всегда остается за ним. Если кто-то из детей или Захария Смит (иностранный агент, стремящийся сорвать космическую экспедицию) нарушают установленный порядок, то Джон прямо говорит, что босс здесь он, и применяет свою власть для устранения нарушения. Майор Пол Уэст — верный помощник Джона, квалифицированный подчиненный и единомышленник, принятый в семью в качестве жениха старшей дочери Робинсонов Джуди. Морин Робинсон предстает перед зрителем в образе идеальной домохозяйки и верной помощницы своего мужа, даже на чужих планетах способной прекрасно выглядеть, заботиться о близких и налаживать быт. Морин готовит торты, шьет новую одежду для экипажа, стирает белье, всегда сохраняя благодушное настроение и идеальную прическу (рис. 4). Джуди во всем равняется на мать, заботится о своем мужчине и своей внешности. Пенни переживает подростковый период — в некоторых ситуациях она ведет себя как ребенок, в других — осваивает гендерную роль женщины (или же подрывает ее). Уилл — умный, уравновешенный мальчик, всерьез интересующийся техникой и старающийся детально разобраться как в устройстве космических кораблей, оружия и роботов, так и в складывающихся жизненных ситуациях.



Рис. 3. Семья Робинсонов. Кадры из сериала «Затерянные в космосе», продюсер И. Аллен, 1965–1968

Fig. 3. The Robisons. Still from Lost in Space, produced by Irwin Allen, 1965–1968⁴

³ “Unearthly perils face our planetary family” («Неземные опасности грозят нашей планетарной семье») Источник изображения см. / See the image source: : URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/229183/> (29.09.2023).

⁴ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://m.imdb.com/title/tt0058824/mediaviewer/rm4036659457> (29.09.2023).



Рис. 4. Морин Робинсон. Кадр из сериала «Затерянные в космосе», продюсер И. Аллен, 1965–1968

Fig. 4. Morin Robinson. Still from Lost in Space, produced by Irwin Allen, 1965–1968⁵



Рис. 5. Доктор Захария Смит. Кадр из сериала «Затерянные в космосе», продюсер И. Аллен, 1965–1968

Fig. 5. Dr. Zachary Smith. Still from Lost in Space, produced by Irwin Allen, 1965–1968⁶

Робинсоны принимают в свою семью Захарию Смита (рис. 5), а также робота, изначально используемого Смитом в качестве оружия. Джонатан Харрис (актер, сыгравший доктора Смита в сериале) подробно рассказывал в интервью о созданном им образе антагониста. Изначально предполагалось, что Захария Смит появится только в пяти эпизодах, а затем будет убит, однако

⁵ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://m.imdb.com/title/tt0773736/mediaviewer/rm3978267137/> (29.09.2023)

⁶ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://m.imdb.com/title/tt0058824/mediaviewer/rm2531901696> (29.09.2023)

Джонатану Харрису удалось повлиять на изменение сценария, в результате чего он создал неповторимый образ комедийного злодея, сделав Захарию Смита центральным персонажем⁷.



Рис. 6. Уилл и Робот. Кадр из сериала «Затерянные в космосе», продюсер И. Аллен, 1965–1968

Fig. 6. Will and the robot. Still from Lost in Space, produced by Irwin Allen, 1965–1968⁸

И последний из персонажей — это робот (рис. 6). Изначально робот показан в качестве технического объекта, предназначенного для анализа окружающей среды, но запрограммированного агентом Смитом для осуществления диверсии на космическом корабле. Робот выступает только как орудие в руках людей, его стараются перепрограммировать все остальные персонажи. Между Смитом и Уиллом идет борьба за установление контроля над машиной. По словам Джонатана Харриса, успех телесериала во многом был связан с сюжетной аркой, выстроенной вокруг отношений антагониста, ребенка и робота. В этом взаимодействии робот развивался как персонаж, формировал свой характер, «социализировался» и в конечном счете стал частью «планетарной» семьи Робинсонов⁹.

Главой семьи в новой версии сериала становится мать — Морин Робинсон, профессиональный инженер и космонавт (рис. 7). Она не только участво-

⁷ Интервью с Джонатаном Харрисом см. / See Jonathan Harris Interviews: URL: https://www.youtube.com/watch?v=-Hg9LPr-Glc&list=PLJP_M59vk2FrpoomEczy3RNUfGRjtF5a&index=19
https://www.youtube.com/watch?v=vxR7QtsorV4&list=PLJP_M59vk2FrpoomEczy3RNUfGRjtF5a&index=7

⁸ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://m.imdb.com/title/tt0058824/mediaviewer/rm3435969537> (29.09.2023).

⁹ Интервью с Джонатаном Харрисом см. / See Jonathan Harris Interview: URL: https://www.youtube.com/watch?v=tlzTOUitFDY&list=PLJP_M59vk2FrpoomEczy3RNUfGRjtF5a&index=2

вала в разработке «Резолюта» (большого корабля, на котором совершается путешествие), но и готовила всю семью к космической экспедиции. Отец — военный («морской котик»); он учит детей справляться с жизненными трудностями. Например, отправляя старшую дочь в летний детский лагерь, Джон заставляет ее повторить правила выживания в дикой природе (сезон 2, серия 5, 2019). Старшая дочь Джуди — врач, также чемпион штата по легкой атлетике. Младшие дети ищут свое призвание и находят его: Пенни хорошо разбирается в людях, она пишет роман о семейном космическом путешествии, а Уилл увлекается геологией и дружит с Роботом, и вместе они помогают остальным. Все члены семьи или являются профессионалами в каком-либо деле, необходимым для выживания в экстремальных условиях, или ищут свое призвание, полезное как им самим, так и окружающим. Не зря доктор Смит, познакомившись с Робинсонами, подчеркивает: «Доктор, инженер, солдат — похоже, что меня спасла подходящая семья» (сезон 1, серия 3, 2018). Стоит подчеркнуть, что если в оригинальном сериале главный герой (глава семьи) и антагонист Захария Смит были мужчинами, то в ремейке линия герой/антагонист раскрывается через противостояние двух женщин. Робот же оказывается не просто творением человеческих рук, но настоящим чужим, обостряя тем самым сюжетную арку взаимоотношений антагониста, ребенка и робота, которая, как и в оригинальном сериале, в ремейке остается ключевой.



Рис. 7. Морин Робинсон. Кадр из сериала «Затерянные в космосе», 2018–2021

Fig. 8. Morin Robinsons. Still from Lost in Space, 2018–2021¹⁰

¹⁰ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://www.imdb.com/title/tt5232792/mediaviewer/rm542135552/> (29.09.2023).



Рис. 8. Семья Робинсонов. Кадр из сериала «Затерянные в космосе» 2018–2021
Fig. 8. The Robinsons. Still from Lost in Space, 2018–2021¹¹

КОНСТИТУЦИЯ НОВОГО ВРЕМЕНИ И РОБИНСОНЫ ИЗ ШЕСТИДЕСЯТЫХ

Проект Донны Харауэй — в этой статье мы постараемся раскрыть его суть, сравнивая две версии сериала «Затерянные в космосе», — исходит из доминирующих в современной антропологии установок на преодоление наследия Нового времени и внимательное изучение практик. Харауэй относится к отходу от нововременных практик и дискурсов, включая дискурс о семье, как к свершившемуся факту и потому не уделяет особого внимания его специальному рассмотрению (хотя она и затрагивает эту тему, например, в «Манифесте киборгов»). Поскольку настоящая работа предполагает сравнение сериала 1960-х годов, где повествование разворачивается согласно порядку нововременного дискурса, с ремейком 2018–2021 годов, мы оказываемся вынуждены заострить внимание на специфике мышления эпохи модерна и на деконструкции современной установки. Для этого обратимся к классической работе, посвященной данному вопросу, а именно к манифе-

¹¹ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://www.imdb.com/title/tt5232792/mediaviewer/rm199917569/> (29.09.2023).

сту Бруно Латура «Нового времени не было». Описывая Конституцию Нового времени, Латур отмечает следующие его черты. Во-первых, гуманизм (Латур, 2006, с. 74): нововременной дискурс предполагает концентрацию на человеческом, которому противопоставлено не-человеческое, например, «вещи, объекты или звери» (Латур, 2006, с. 74), а также Бог, «не менее странный, отграниченный от нас и находящийся вне игры» (Латур, 2006, с. 74). Во-вторых, на основании указанного разделения человеческого и не-человеческого выстраивается разделение общества и природы, и, как демонстрирует Б. Латур на примере спора Р. Бойля и Т. Гоббса, два противопоставленных друг другу дискурса: дискурс наук об обществе и дискурс наук о природе с их несводимыми друг к другу понятийными аппаратами (Латур, 2006, с. 76–94). В-третьих, необходимая парадоксальность Нового времени. На самом деле реальными являются лишь гибриды (Латур, 2006, с. 71–72), то есть смеси природного и культурного. В-четвертых — и в этом заключается основная гипотеза Б. Латура, — нововременная установка в действительности является отнюдь не пустым теоретическим конструктом, но специфическим набором практик: во-первых, практик перевода, в ходе которого создаются смеси природного и культурного; во-вторых, практик очищения, создающих онтологическое разделение людей и не-людей. «Без первой совокупности практики очищения были бы бесплодными или бездейственными. Без второй работа перевода была бы замедлена, ограничена или даже оказалась бы под запретом. Первая совокупность соответствует тому, что я назвал сетями, вторая — тому, что я назвал критикой» (Латур, 2006, с. 71).

Затерявшись в космосе и стремясь выжить в непредсказуемых условиях, постоянно вступая в сложные взаимодействия с разнообразными не-людьми, семья под мудрым руководством Джона Робинсона разрешает все противоречия, последовательно проводя процедуру «очищения», исходя из гуманистических установок. Именно усвоенный ею «правильный» порядок социальных и этических норм позволяет семье Робинсонов выжить в космосе, преодолеть все трудности, воспитать детей в соответствии с социальными нормами, принять в семью Смита и выстроить отношения с инопланетными существами. По сути, речь идет о колонизации космоса человечеством, несущим во все уголки Вселенной свой социальный порядок, свои ценности и убеждения¹².

¹² Серииал 1960-х годов описывался именно в терминах колонизации человечеством других планет. См., например, введение к книге Дж. Хатфилда и Дж. Бурта (Hatfield, Burt, (1998, p. xiv); работу П. Кэдиган (Cadigan, 1998, p. 6).

ДЕКОНСТРУКЦИЯ МОДЕРНОЙ УСТАНОВКИ И КИБОРГИЗАЦИЯ

В философии XX века реализуется критика нововременной установки и ее деконструкция. Донна Харауэй критикует Новое время с позиций феминистской эпистемологии, гендерных исследований и постгуманизма. В «Манифесте киборгов» исследовательница характеризует переход к постгуманизму как нарушение границ между человеческим и животным, организмом и машиной, между физическим и нефизическим (Харауэй, 2005, с. 326–329) и, как следствие, выдвигает на передний план фигуру киборга: «помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла» (Харауэй, 2005, с. 323). Фактически Харауэй вводит фигуру киборга именно как фигуру, подрывающую модерную установку. Текст Манифеста пестрит характеристиками киборга, противопоставленными характеристикам человека Нового времени: киборг не мечтает о спасении, об Эдемском саде, он ироничен и перверсивен, он выступает против холизма. В то же время нельзя смешивать понятия «киборг» и «оппозиционер», ведь модерная установка предполагает взаимодействие двух противоречащих друг другу дискурсов: о природе и об обществе. Основной лозунг Манифеста Д. Харауэй заключается в том, что все имеет киборганическую природу, просто модERNый язык затемнял этот факт. Деконструкция языка Нового времени предполагает признание людьми этого факта и освоение ими киборганических практик взаимодействия с таким же киборганическим окружением.

Чтобы проиллюстрировать различие понятий киборга и оппозиционера, рассмотрим репрезентацию образа Захарии Смита в версии «Затерянных в космосе» 1960-х годов. Изначально он показан как антагонист, шпион, носитель другой идеологии, то есть именно как оппозиционер, противопоставляющий порядку Робинсонов иной социальный порядок. Однако в ходе развития сюжета — и трансформации образа антагониста, во многом ставшей возможной благодаря усилиям Д. Харриса, — оказывается затруднительным обозначить черты той идеологии, которую представляет Смит. По сути, он, подобно ребенку, просто потакает своим естественным желанием, тем самым подрывая порядок, насаждаемый Джоном

¹³ Продуктивность киборганического дискурса часто ставится под сомнение. Так, С. Шорт в работе «Киборгическое кино и современная субъективность», анализируя образы киборгов в кинематографе, демонстрирует их значимость — в силу их гибридной природы — для выявления шаткости оснований различных идеологий (Short, 2005, с. 191). Однако Шорт считает метафору киборга Харауэй утопичной (Short, 2005, с. 203), подчеркивая приверженность кино про киборгов гуманизму (Short, 2005, с. 192). Проведенный нами ранее анализ образа синтетика в саге о Чужих в контексте человеко-машинного взаимодействия подтверждает позицию С. Шорт, согласно которой «в фильмах сохраняется гуманистическая установка»

Робинсоном. Согласно подходу Латура, гибридная природа распространяется на все существующее, включая людей, а модерн производит гибриды и в ходе реализации практик очищения выстраивает поле противоречий между природным и социальным в них. Если следовать этой логике, то в образе Захарии Смита — человека, чье тело неизбежно подчинено законам природы, но который также обладает сознанием, формирующимся и функционирующим согласно законам общества, — перед нами предстают два различных, противоречащих друг другу доктора Смита, демонстрирующих основной разлом Нового времени — разлом между природой и культурой. Как следствие, в каждом своем действии Захария Смит вынужден разрешать свое внутреннее противоречие: например, помочь ли Робинсонам в саду, исходя из гуманистических идей, или же весело провести время, следуя своим естественным желанием. В результате проверяется, может ли порядок, устанавливаемый Робинсонами, продолжать быть основой для формирования планетарного сообщества, подчиняя себе гибридов. Если гибриды Латура выполняют только подрывную функцию, то киборги Харауэй не просто подрывают Конституцию Нового времени, но конструктивно формируют новый дискурс, более запутанный и близкий к материальным практикам¹³. По сути, Захария Смит из сериала 1960-х годов репрезентируется то как оппозиционер, то как гибрид, но не как киборг.

Ключевое различие между Робинсонами из сериала 1960-х и Робинсонами из ремейка заключается в том, что последние приняли свою киборгианскую природу: сборка «планетарного» сообщества происходит не посредством следования усвоенной идеологии, но благодаря взаимодействию, сопровождаемому пониманием своих способностей и возможностей. Киборг понимает, что он — не целостный непрозрачный субъект, например, женщина, мужчина, ребенок, герой/антагонист и т.д., наделенный предзаданными функциями, выполняя которые он соответствует своей роли. Киборг всегда как будто распадается на части, проявляя то одни, то другие свои черты в ходе сетевого взаимодействия с окружением и тем самым осмысляя себя, свои способности и возможности. Каждый из Робинсо-

(Столбова, 2022, с. 29). Однако синтетик — это не киборг, но все-таки робот, хотя и антропоморфный. О переходе от робототехники к киборгизации можно говорить только применительно к Рипли 8 — созданному при помощи технологий гибриду человека и Чужого; но то, «как в дальнейшем будет развиваться в саге линия киборгизации, пока остается открытым вопросом» (Столбова, 2022, с. 29). Таким образом, для осмысления концепта киборга у Харауэй необходимо выйти за границы гуманистической, современной установки, то есть не использовать роботов/киборгов в качестве экрана для репрезентации столкновения идеологий, а показать единую гибридную, киборгианскую, материальную основу всего живого и неживого. Осознание и принятие этого факта означает выход за границы нововременной установки.

нов стремится раскрыть свои сильные и слабые стороны и принять их; все они являются профессионалами в своем деле, необходимом для общего выживания; они постоянно применяют и обогащают свои знания и навыки, используют старые и создают новые технологии, исследуют неизведанные планеты.

Начиная со второй половины XX века, не утихают разговоры о том, что люди становятся киборгами под влиянием новых технологий, затрагивающих наиболее интимные аспекты человеческой жизни. Можно обнаружить черты сходства между «Манифестом киборгов» Донны Харауэй и подходами первых философов техники. Например, киборг, гибридный технологический организм, может быть раскрыт через проект философии техники Э. Каппа. Именно поэтому, несмотря на подчеркиваемую самим Каппом антропоцентричность его взглядов, современные исследователи соотносят предложенную им философию техники с постгуманизмом (Kirkwood, Weatherby, 2018, p. 9). Концепты органической проекции и всемирной телеграфии Эрнста Каппа объясняют самопознание человека посредством выведения органов вовне, то есть конструирования технических объектов, а затем схватывания сознанием получившейся самопроекции: «...человек, употребляя и сравнивая орудия своей руки, как бы в подлинном самосозерцании, сознает процессы и законы своей бессознательной жизни. Ибо механизм, бессознательно образованный по органическому образцу, сам служит, в свою очередь, образцом для объяснения и понимания организма, которому он обязан своим происхождением» (Капп, 1925a, с. 24). Материалистическое прочтение гегелевской диалектики в контексте философии техники, предпринятое Э. Каппом, демонстрирует, что самосознание человека является результатом не движения категорий, но изначально бессознательного взаимодействия тела с природой: «“Я” перестало быть символом для совокупности духовных отношений. Странный самообман закончился вместе с пониманием того, что телесный организм является ближайшей и самой подлинной частью “я”» (Капп, 1925a, с. 21). Подручные инструменты (палка, молот, топор, пила и другие) и называются подручными потому, что они являются проекцией руки и проясняют ее движения (Капп, 1925b, с. 101). Отсылает к телесности и так называемая «естественная» система мер: например, фут — единица измерения, являющаяся внешним расширением стопы (Капп, 1925c). Предлагаемая Каппом философия техники, в основе которой лежит «антропологический критерий» (Капп, 1925a), оказывается протопсихоаналитическим проектом, в котором языком выражения бессознательного является не проговаривание и не отзеркаливание через Другого (как в психоанализе), а техническое творчество — человек становится «видимым» для своего сознания через проектиро-

вание себя в технических объектах. Согласно Каппу, чем больше человек выводит себя вовне, тем более детальная и точная проекция человека предстает перед его сознанием. Можно сделать вывод, что место Другого у Каппа занимает техническая реальность, а потому судьба человека — сделать себя «видимым» при помощи технологий, опутав планету сетями телеграфа, напоминая нервную систему (Капп, 1925d). Концепт киборга Д. Харауэй, предполагающий распад человеческого как целого, является продолжением идей философов техники, будучи непосредственно связанным с самопознанием человека и принятием им своей материальной природы.

Для Д. Харауэй современная установка оказывается недееспособной в условиях развитого глобального капитализма, а потому семья, существующая в условиях таких капиталистических отношений, также не может функционировать на основании предзаданной идеологии, ведь общество слишком быстро трансформируется, тем самым постоянно подрывая основания мышления. Модель «планетарной» семьи Робинсонов 1960-х, предполагающая наличие холистической системы ценностей, четкого распределения гендерных ролей, гуманистической установки оказывается нереализуемой, скрывающей реальные взаимодействия в семье при помощи современного языка. Необходимо отказаться от уловок современной установки и принять, что «... человек никогда не владел изначальным языком, никогда не рассказывал изначальной истории, никогда не пребывал в гармонии законной гетеросексуальности посреди сада культуры, а значит, не может основывать идентичность на мифе или отпадении от невинности и праве на естественные имена, материнское и отцовское» (Харауэй, 2005, с. 359). Необходимо принять, что мы — киборги, целью которых является выживание: «Выживание — вот что стоит на карте в этой игре прочтений» (Харауэй, 2005, с. 361). На это направлены все усилия семьи Робинсонов в ремейке 2018 года: каждому необходимо специализироваться в различных областях, дополнять друг друга, раскрывать сильные стороны и прикрывать слабые, перераспределять гендерные роли.

Исследовательница медиа Т.В. Крувко поддерживает мысль об актуальности образа киборга Харауэй: «“киборг” возвращает постгуманизму вдохновение, обновляя его феминистской оптикой» (Крувко, 2023, с. 131). Крувко подчеркивает, что для Харауэй становление «киборга» связано с «сопротивлением женщины ее месту и образу в патриархальной культуре» (Крувко, 2023, с. 130). Действительно, проблема женской идентичности является одной из основных в «Манифесте киборгов», а также предельно актуализирована в ремейке «Затерянных в космосе». Не случайно, если

в оригинальном сериале линия герой/антагонист проходила между двумя мужчинами (Джоном Робинсоном и Захарией Смитом) и в конечном счете выражала борьбу разных идеологий, то в ремейке она проходит через взаимодействие Морин Робинсон и доктора Смит. И если Захария Смит в результате включается в социальный порядок, устанавливаемый Джоном, то доктор Смит встраивается в сетевые взаимодействия семьи.

Донна Харауэй описывает трансформацию гендерных ролей в условиях киборгизации аналогично репрезентации отношений между членами семьи Робинсонов в ремейке сериала, опираясь на особый концепт — «изначально грамотную мать, учащую выживанию» (Харауэй, 2005, с. 361), являющуюся воплощением киборганической идентичности (Харауэй, 2005, с. 357). Преодолевая нововременную установку и тем самым подрывая основания всех существующих идеологий — что, собственно, и делает киборг, — мы еще не освобождаемся автоматически от ограничений, накладываемых на язык Конституцией Нового времени, а потому борьба с ней оборачивается борьбой за структуру языка и специфику письма: «Письмо — преимущественно технология киборгов, надрезанные поверхности конца XX века. Киборганическая политика — это борьба за язык и борьба против совершенной коммуникации, против одного кода, который в совершенстве переводит весь смысл...» (Харауэй, 2005, с. 360). В работе «Оставаясь со смутной: Заводить сородичей в Хтулуцене» Донна Харауэй подчеркивает, что необходимой основой искусства киборганического письма является непрестанное мышление. Харауэй присоединяется к лозунгу Вирджинии Вулф: «Думать мы должны!» (Харауэй, 2020, с. 171). Согласно Харауэй, «...в западных мирах, да и в мирах других, женщины едва ли участвовали в наследовании мысли...» (Харауэй, 2020, с. 171), и именно поэтому непрестанное мышление крайне значимо: оно дает возможность обрести «способность-к-ответу» и выстроить практики письма, максимально сохраняющие различия, несводимые к линейности и однозначности. Киборганическое мышление и письмо реализуется через рассказывание историй: «Материально значимо, какие значения мы используем, чтобы мыслить с ними другие значения; материально значимо, какие истории мы рассказываем, чтобы рассказывать другие истории; материально значимо, какие узлы завязывают узлы, какие мысли мыслят мысли, какие описания описывают описания, какие связи связывают связи. Материально значимо, какие истории создают миры, и какие миры создают истории» (Харауэй, 2020, с. 30).

Следуя критической традиции, Харауэй видит заслугу цветных женщин, участвующих в производстве и письме, в том, что именно они ввели образ грамотной матери в публичное пространство, а потому она разво-

рачивает свою аргументацию на примере книги Черри Морага «Любить во время войны» (Харауэй, 2005, с. 359–361). Текст Мораги не целостен, он сознательно раздроблен, сформирован на границах языков (английского и испанского). Черри Морага, выросшая в семье белого мужчины и матери-мексиканки, смогла продемонстрировать способы выживания на границе двух культур и выразить специфику идентичностей цветных женщин. Непрестанное мышление, способность-к-ответу, выживание на границах, гибридизация, раздробленность и частичность, рассказывание историй и способность слушать истории — вот характеристики киборганического письма, реализуемого грамотной матерью.

В ремейке ключевой является фигура Морин Робинсон: грамотной матери, подготовившей всю семью к путешествию, космонавта, инженера, спроектировавшего космический корабль «Резольют». Как Джон Робинсон из сериала 1960-х годов, так и Морин Робинсон из ремейка, по сути, реализуют один и тот же проект — формируют «планетарную» семью, включая в нее людей, животных, инопланетных существ и т. д. Но если Джон стремится установить единый социальный порядок и реализует колонизаторскую миссию, оценивая инопланетных существ исходя из гуманистической установки, то владеющая киборганическим письмом грамотная мать Морин образует сообщество также и киборганическим способом. Итак, каковы принципы объединения киборгов в сообщества?

ФОРМИРОВАНИЕ КИБОРГАНИЧЕСКИХ СООБЩЕСТВ: ПЛЕТЕНИЕ СЕТЕЙ, ПРОГОВАРИВАНИЕ/ВЫСЛУШИВАНИЕ ИСТОРИЙ, ПРЕОДОЛЕНИЕ МОНСТРУОЗНОСТИ

Как уже было показано ранее, киборги выступают против холизма, они всегда как будто расколоты, частичны, пребывают на границах, а потому, чтобы выжить, постоянно участвуют в процессах гибридизации. Киборги остро «нуждаются в связи» (Харауэй, 2005, с. 326), формировать сети, и, более того, таковые разрастаются в геометрической прогрессии. Плетение сетей — это и есть основное «дело оппозиционных киборгов» (Харауэй, 2005, с. 352). Плести сети — означает искать и обнаруживать связи с иным, воспринимая то, что открывается, и отвечая так, как ты можешь ответить. Концепт плетения детально раскрывается Харауэй в работе «Оставаясь со Смутой: Заводить сородичей в Хтулуцене» на примере

игры в веревочку, известную, согласно этнологическим исследованиям, многим народам (Харауэй, 2020, с. 32–33). Киборги демонстрируют свои способности и свои недостатки, не боятся проигрывать, рассказывают и слушают истории и таким образом нащупывают в практиках взаимодействия действительно работающие связи. Образ игры в веревочку передает суть этой практики: непрестанно обмениваться нитями, передавать их от пальца к пальцу, из рук в руки, плести узоры и наблюдать их замысловатые конфигурации. По словам Харауэй, «веревочные фигуры — мыслительные и созидательные практики, педагогические практики и космологические перформансы» (Харауэй, 2020, с. 33).

Практика плетения сетей радикально трансформирует способ формирования сообществ. Сплетая веревочные узоры, мы учимся жить не в мире как во вместилище, подобном платоновской *χώρα*, что «дарует обитель всему рождающемуся» (Платон, 1994, с. 455, 52b), но с миром, то есть участвовать в со-творении новых «узоров-миров», следуя за динамикой нитей, образуя все новые и новые связи. Образующиеся сообщества остаются открытыми для новых взаимодействий, они гибридные, множественны, несводимы к единому: «Никогда не бедный миром, Терраполис существует в СФ-сети¹⁴, где всегда-слишком-много связей, где и должна быть собрана способность-к-ответу, а не в экзистенциалистском непривязанном, одиноком, производящем Человека разрыве...» (Харауэй, 2020, с. 29–30). Киборг, участвуя в плетении сетей, сам будучи их частью, рассказывает и слушает истории, постоянно находится в потоке взаимодействий с другими участниками сетей, воспринимает их и способен отвечать им. Он не замыкается в своем мире, но участвует в сотворчестве — киборг радуется новым связям как новым возможностям, он вовлечен в эту игру по созданию все более замысловатых узоров.

«Робинсоны всегда держатся вместе», — постоянно повторяют герои ремейка. Они счастливы, когда обстоятельства собирают их вместе, и страдают и замыкаются в себе, когда им приходится расставаться друг с другом. Например, Джуди в разговоре с раненым Джоном требует, чтобы он не сдавался, держался до последнего, так как без него жизнь семьи необратимо изменится: «Хорошо, я скажу, чем станет жизнь без тебя. Мама с головой уйдет в работу, станет холодной и отстраненной. Сарказм Пенни станет хуже и ее сорвет с катушек. А Уилл, он уйдет в себя, вся надежда, весь свет, что он несет внутри себя, все умрет, как только я скажу, что ты не смог. А я просто продолжу жить как раньше, буду пытаться удержать семью вме-

¹⁴ «СФ означает сайнс-фикшн, спекулятивный феминизм, сайнс-фэнтези, спекулятивную фабуляцию, сциентический факт, а еще — сплетенные фигуры» (Харауэй, 2020, с. 28).

сте, потому что это мой долг...» (сезон 2, серия 5, 2019). Киборги нуждаются в связи; вместе они координируют свои усилия и способности. Космическое путешествие сблизило семью Робинсонов, ведь в изменившихся условиях они постоянно дополняют друг друга, выживая на незнакомых планетах и в неизведанных мирах. На Земле каждый работал в своей области: военные командировки Джона, проектирование космических кораблей Морин, учеба детей — все это разделяло семью, особенно после падения метеорита, изменившего жизнь человечества. Совместная деятельность в космосе стала своего рода спасением и дала членам семьи возможность, выживая, участвовать в плетении сети. «Игра в веревочку» продолжилась, рождая все новые и новые узоры. Киборганическое сообщество постоянно ширится.



Рис. 8. Доктор Смит. Кадр из сериала «Затерянные в космосе», 2018–2021

Fig. 8. Doctor Smith. Still from Lost in Space, 2018–2021¹⁵

Критикуя взгляды Д. Харауэй и Т. Мортон (Мортон, 2022) о солидаризации с другими представителями как живой, так и неживой природы, современный исследователь П. Компациарис пишет: «...единственная искренняя постантропоцентрическая позиция построения эмпатии к нечеловеческим другим состоит в том, чтобы практиковать отношения с угрозой, монстром...» (Kompatsiaris, 2018, p. 16). Также он акцентирует внимание на способе формирования сообществ у Д. Харауэй и Т. Мортон через аффекты: «...аффективное отношение к нечеловеческой инаковости, основанное на некровном родстве, является этическим императивом на фоне растущего неразличия между природой и культурой» (Kompatsiaris, 2022, p. 6). Если со вторым аспектом критики согласиться сложно — достаточно еще раз

¹⁵ Источник изображения см. / See the image source: https://www.imdb.com/title/tt5232792/mediaviewer/rm4195385345?ref_=ttmi_mi_all_sf_701 (29.09.2023)

обратить внимание на необходимость мышления, подчеркиваемую Д. Харауэй, — то первый аспект критики нуждается в прояснении. Достаточно легко взаимодействовать с тем, что не представляет угрозы, но если угроза присутствует, то как же киборганическое сообщество с ней справляется?

Обратимся к ремейку сериала. В начале кажется, что мы имеем дело с настоящими монстрами. Доктор Смит (рис. 8), например, уже не вражеский шпион (такой же добропорядочный человек, но руководствующийся в своей деятельности ценностями другого общества), а опасная преступница, убийца и мошенница. Ее поведение непредсказуемо и асоциально. Опасность, исходящая от роботов, также увеличивается. Они являются уже не созданиями человека (с предсказуемым с технологической точки зрения поведением), но чужими в полном смысле этого слова, инопланетными существами. Кроме того, лидер роботов ВРП (второй робот-пришелец, как его назвал Уилл) (рис. 9) становится врагом всех людей и личным врагом Уилла.



Рис. 9. ВРП (второй робот-пришелец).

Кадр из сериала «Затерянные в космосе», 2018–2021

Fig. 9. The second alien robot (SAR). Still from Lost in Space, 2018–2021¹⁶

Однако к концу сериала их монструозность преодолевается по мере проговаривания антагонистами своих историй. В результате раскрывается трагичность ситуации доктора Смита и ВРП. Ремейк снят как множество переплетенных историй, которые проживают и рассказывают все герои. Монстром же кажется тот, чья история оказывается наиболее трагичной, темной и запутанной. Проговорить свою историю — значит преодолеть свою «монструозность». Так, доктор Смит в конце концов отказывается от убийства капитана корабля, искупает свою вину и принимается в семью. ВРП признается, что он убил своих создателей, однако он больше не верит

¹⁶ Источник изображения см. / See the image source https://www.imdb.com/title/tt5232792/mediaviewer/rm720274945?ref_=ttmi_mi_all_sf_428 (29.09.2023)

в возможность взаимодействия с другими видами (в том числе с людьми), а потому желает остаться их врагом. Он протыкает сердце Уилла, однако Робот, зная об этом, специально помещает свое «сознание» в сердце Уилла и тем самым спасает жизнь другу, а также уничтожает ВРП. В обоих случаях «монстры» рассказали свои истории и сами выбрали свою судьбу.

В ремейке показано и взаимодействие с нечеловеческими биологическими видами, потенциально опасными для человека. Робинсоны понимают риски материального взаимодействия, особенно на неизведанных планетах, но готовы до последнего держаться вместе и выживать. Например, жуки, поедающие камень и чуть не ставшие причиной смерти детей Робинсонов (сезон 3, серия 1, 2021), не напугали героев, не показались им монстрами, но вынудили их быстро анализировать ситуацию и принимать решения, чтобы выжить на просторах Вселенной.

ОТ «ЗЕМЛИ КАК ДОМА» К «КОМПОСТУ ВСЕЛЕННОЙ»

Можно утверждать, что «Затерянные в космосе» (1965–1968) сняты как иллюстрация «тезиса о человеческой исключительности», критикуемого современными учеными и постгуманистами¹⁷. Робинсоны приземляются на неизведанную планету, налаживают быт, при этом не оставляя надежды найти возможность улететь. В каждой новой серии в их лагерь приходят, прилетают, либо обнаруживаются неподалеку различные инопланетные создания, которые предстают перед «планетарной» семьей как будто для того, чтобы продемонстрировать свое соответствие/несоответствие заданным Робинсонами гуманистическим критериям. Семья помогает нуждающимся в помощи, преодолевает трудности и соблазны, обзаводится друзьями и побеждает врагов. Земля остается ее родным домом, куда хочется вернуться; герои мечтают об этом, а иногда при помощи инопланетных технологий им даже удается ненадолго вернуться на Землю. Например, в 15 серии 1 сезона Уилл оказывается на родной планете, используя для перемещения инопланетный аппарат.

В версии 2018 года картина меняется. Земля все меньше и меньше пригодна для существования. В условиях экологической катастрофы на родной планете Робинсоны видят путь спасения не в том, чтобы оставаться на Земле до конца, но в том, чтобы улететь и осваивать космос. Они уже не скучают по Земле как по дому, не мечтают туда вернуться; главное для

¹⁷ Более подробно о тезисе о человеческой исключительности и его опровержении в науке и философии, а также литературу по этому вопросу см.: Шеффер Ж.-М. (Шеффер, 2010).

Робинсонов — быть вместе друг с другом. Примером тому служит одна из сцен сериала, в которой семья вынуждена разделиться, дети колонистов улетают, спасаясь от роботов, а взрослые остаются на «Резолюте»; Джон и Морин переживают кризис в отношениях, теряют «дом». Так, возвратившись на свой «Юпитер» (корабль Робинсонов, часть «Резолюта»), Джон, не застав Морин, пишет ей записку на холодильнике. Сначала он пишет: «I'm home» («Я дома»), но потом исправляет запись на: «I'm back» («Я вернулся») (сезон 3, серия 1, 2021). Здесь позиция, представленная в сериале, и позиция Донны Харауэй расходятся. Исследовательница предлагает «оставаться...<...>...на поврежденной Земле» (Харауэй, 2020, с. 18). Космическая перспектива, раскрывающаяся в сериале, выходит за пределы эгоцентрического¹⁸ подхода Харауэй. Земля перестает быть домом, куда хочется вернуться (теперь дом там, где семья).

Метафора «Земли как дома» остается частью нововременного дискурса о человеке и природе, переписать правила которого Харауэй пытается посредством того, что она называет «спекулятивной фабуляцией» (Харауэй, 2020, с. 19). Как считает автор настоящей работы, сохранение Харауэй метафоры Земли как дома и та роль, которую эта метафора играет в ее теории, роднит последнюю с современной философией и, в частности, с феноменологией, тем самым не позволяя исследовательнице сделать шаг, необходимый для избавления от геоцентрической перспективы.

Попытку преодолеть геоцентризм в мышлении предпринимает современный британский философ Дилан Тригг, опирающийся на феноменологию Э. Гуссерля и М. Мерло-Понти. По словам Тригга, для Э. Гуссерля Земля является истоком, конституирующим человеческое тело и человеческий опыт, примордиальным домом, и, как следствие: «До тех пор, пока будут существовать человеческие тела, эти тела будут привязаны к Земле, которую никогда не удастся по-настоящему оставить, независимо от возможностей терраформирования другой Земли взамен той, которая была покинута» (Тригг, 2013, с. 37). Мысль Гуссерля вполне укладывается в классический нарратив об изначальной цельности, предшествующей рождению субъективности. Д. Тригг призывает «отказаться от приверженности трансцендентальному отношению между Землей и телом» (Тригг, 2013, с. 38). Его феноменология позволит рассматривать тело как фрагмент материальности, который является как человеческим, так и нечеловеческим» (Тригг, 2013, с. 38). Основываясь на поздних работах М. Мерло-Понти, Тригг разрабатывает поня-

¹⁸ Это определение следует понимать прежде всего буквально: как «то, что привязано к о́йкос, к дому или жилищу», и лишь во вторую очередь — в расхожем смысле «того, что имеет отношение к экологии».

тие «чужой субъективности». Человеческий субъект, обнаружив себя в мире, благодаря культурным практикам инкорпорирует в себя истории и в какой-то момент «обнаруживает в прошлом что-то такое, что подрывает его чувство принадлежности...<...> Этот предшествующий исток отмечает для субъекта точку диссонанса, непостижимую массу материальности, которая становится местом параллельной истории» (Тригг, 2013, с. 39). Это «иное прошлое» Мерло-Понти рассматривает, основываясь на анализе понимания человеческого и животного. Исток является уже не изначальной цельностью, но «метаморфозом» (Merleau-Ponty, 2003, с. 268). Животное состояние не предшествует человеческому, но сосуществует с ним. Мерло-Понти анализирует странные связи человеческого и животного, называя их «переплетением» (Merleau-Ponty, 2003, с. 271). Но Тригг идет дальше Харауэй и Мерло-Понти: «Именно взяв отношения человеческого и животного, мы сможем приблизиться к пониманию отношения человеческого и чужого» (Тригг, 2013, с. 39). Внутри человека находится не только животное, но и нечто принципиально чужое, при этом конституирующее нас самих. Допуская тезис о возникновении жизни в космосе, Тригг делает вывод, что Земля оказывается уже не домом, но куском материи в материальном «компосте Вселенной».

В сериале 2018–2021 годов Робинсоны уже не тоскуют по Земле (дом там, где семья), они приземляются на разных планетах, взаимодействуют с инопланетной природой, ищут подходящие для выживания и работы/починки оборудования химические элементы. Они сосуществуют с чужой, неземной природой, взаимодействуют с ней, опираясь на специально усвоенные ими научные знания. И даже Робот, который как в сериале 1965–1968 годов, так и в полнометражном фильме был порождением человеческих технологий, в новой версии оказывается настоящим чужим. Стоит отметить, что в сериале планеты часто показаны находящимися на грани гибели (например, планета создателей Роботов, уничтоженная ВРП (рис. 10)); и в самом деле, действия Робинсонов и других экипажей «Резолюта» вполне обоснованно можно назвать, перефразируя Харауэй, «искусством выживания на поврежденных планетах».



Рис. 10. Почти уничтоженная планета создателей роботов.

Кадр из сериала «Затерянные в космосе», 2018–2021

Fig. 10. Nearly destroyed planet of Robot Builders. Still from Lost in Space, 2018–2021¹⁹

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, сравнив репрезентации образов семьи в оригинальном сериале «Затерянные в космосе» и ремейке 2018–2021 годов, мы можем сделать ряд выводов. Семья одинаково остается основой общества как с позиции, предполагаемой Конституцией модерна, так и с позиции киборгизации и связанной с ней феминистской установки; более того, семья необходима для выживания. Формирование киборганических сообществ идет посредством плетения сетей, а не следования той или иной идеологии. Все члены киборганической семьи обладают значимыми профессиональными и личными качествами и дополняют друг друга, они открыты для новых взаимодействий с инаковым, они рассказывают свои истории и слышат истории других. Киборганическая семья понимает риски, связанные с материальным взаимодействием, но при этом готова вместе «жить на поврежденных планетах», будь то Земля или другая планета. Главное — держаться вместе, ведь «дом там, где семья». Такая «программа» позволяет членам киборганической семьи не только выживать, но и, играя в веревочку, сплести все новые узоры-миры, расширяя сообщество и ведя его к процветанию.

¹⁹ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://www.imdb.com/title/tt5232792/mediaviewer/rm2213447169/> (29.09.2023)

ЛИТЕРАТУРА

1. Кривко, Т.В. (2023). «Женщина-другой» как основание для постгуманистического субъекта в современном фантастическом кино. *Наука телевидения*, 19 (1), 121–146. <https://www.elibrary.ru/QZNARS>, <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-121-146>
2. Латур, Б. (2006). *Нового времени не было: эссе по симметричной антропологии*. (Д.Я. Калугин, пер.; О.В. Хархордин, ред.). Санкт-Петербург: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге.
3. Мортон, Т. (2022). *Род человеческий. Солидарность с нечеловеческим народом*. (Е. Бондал, пер.). Москва: Издательство Института Гайдара.
4. Платон. (1994). Тимей (С.С. Аверинцев [и др.], пер.). А.Ф. Лосев (ред.), *Собрание сочинений: в 4 т.* (Т. 3, с. 421–500). Москва: Мысль.
5. Капп, Э. (1925а). Антропологический критерий. И.С. Плотников, (ред.), *Роль орудия в развитии человека* (с. 21–25). Ленинград: Прибой.
6. Капп, Э. (1925b). Первые орудия. И.С. Плотников, (ред.), *Роль орудия в развитии человека* (с. 96–105). Ленинград: Прибой.
7. Капп, Э. (1925c). Члены тела и единицы мер. И.С. Плотников, (ред.), *Роль орудия в развитии человека* (с. 105–109). Ленинград: Прибой.
8. Капп, Э. (1925d). Электромагнитный телеграф. И.С. Плотников, (ред.), *Роль орудия в развитии человека* (с. 124–129). Ленинград: Прибой.
9. Столбова, Н.В. (2022). Образ синтетика в серии фильмов о Чужих: феноменология человеко-машинного взаимодействия. *Семиотические исследования*, 2 (4), 22–30. <https://www.elibrary.ru/SGTDST>, <http://doi.org/10.18287/2782-2966-2022-2-4-22-30>
10. Тригг, Д. (2017). *Нечто: феноменология ужаса* (Я. Цырлина и Д. Чулаков, пер.). Пермь: Гиле Пресс.
11. Харауэй, Д. (2005). Манифест Киборгов. Л.М. Бредихина & К. Дипуэлл (ред.), *Гендерная теория и искусство: Антология: 1970–2000* (с. 323–376). Москва: РОССПЭН.
12. Харауэй, Д. (2020). *Оставаясь со смутой: заводить сородичей в Хтулucose* (Д.Я. Хамис [и др.], пер.). Пермь: Гиле Пресс.
13. Шеффер, Ж.-М. (2010). *Конец человеческой исключительности* (С.Н. Зенкин, пер.). Москва: Новое литературное обозрение.
14. Abbott, J. (2006). *Irwin Allen television productions, 1964–1970: a critical history of Voyage to the bottom of the sea, Lost in space, The time tunnel, and Land of the giants*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.
15. Cadigan, P. (1998). *The making of Lost in Space*. New York: HarperPrism.
16. Cushman, M. (2016). *Irwin Allen's Lost in Space: The Authorized Biography of a Classic Sci-Fi Series* (Vol. 2). London: Jacob Brown Media Group.
17. Hatfield, J., Burt, G. (1998). *Lost in space: the ultimate unauthorized trivia challenge for the classic TV series*. New York: Kensington Books.
18. Kirkwood, J.W., Weatherby, L. (2018). The Culture of Operations: Ernst Kapp's Philosophy of Technology. Lauren K. Wolfe (transl.). In: E. Kapp, *Elements of a Philosophy of Technology* (pp. 7–43). Minneapolis: University of Minnesota Press.
19. Kompatsiaris, P. (2018). Aliens in the Mediterranean Sea: Monstrous Fish and the (Im)Possibilities of Kinship with Non-Human Others. *The Enemy*, 1 (1), 11–32.

20. Kompatsiaris, P. (2022). Companion species and comrades: a critique of 'plural relating' in Donna Haraway's theory manifestos. *Culture, Theory and Critique*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/14735784.2022.2122527>

21. Merleau-Ponty, M. (2003). *Nature: Course Notes from the College de France* (R. Vallier, transl.). Evanston: Northwestern University Press.

22. Short, S. (2005). *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. NY: Palgrave Macmillan.

REFERENCES

1. Abbott, J. (2006). *Irwin Allen television productions, 1964–1970: A critical history of Voyage to the Bottom of the Sea, Lost in Space, The Time Tunnel, and Land of the Giants*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.

2. Cadigan, P. (1998). *The making of Lost in Space*. New York: HarperPrism.

3. Cushman, M. (2016). *Irwin Allen's Lost in Space: The authorized biography of a classic sci-fi series* (Vol. 2). London: Jacob Brown Media Group.

4. Haraway, D. (2005). Manifest kiborgov [A cyborg manifesto] (A. Garadzha, Trans.). In K. Deepwell & M. Bredikhina (Eds.), *Gendernaya teoriya i Iskusstvo: Antologiya: 1970–2000* [The gender, theory and art anthology: 1970–2000] (pp. 323–376). Moscow: ROSSPEN. (In Russ.)

5. Haraway, D. (2020). *Ostavayas' so smutoy: Zavodit' sorodichey v Khtulutsene* [Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene] (A. Pisarev, D. Khamis & P. Khanova, Trans.). Perm: Hyle Press. (In Russ.)

6. Hatfield, J., & Burt, G. (1998). *Lost in Space: The ultimate unauthorized trivia challenge for the classic TV series*. New York: Kensington Books.

7. Kapp, E. (1925a). Antropologicheskii kriteriy [The anthropological scale]. In I.S. Plotnikov, (Ed.), *Rol' orudiya v razvitiy cheloveka* [The role of tools in human development] (pp. 21–25). Leningrad: Priboy. (In Russ.)

8. Kapp, E. (1925b). Pervye orudiya [The first tools]. In I.S. Plotnikov, (Ed.), *Rol' orudiya v razvitiy cheloveka* [The role of tools in human development] (pp. 96–105). Leningrad: Priboy. (In Russ.)

9. Kapp, E. (1925c). Chleny tela i edinitsy mer [Limbs and measure]. In I.S. Plotnikov, (Ed.), *Rol' orudiya v razvitiy cheloveka* [The role of tools in human development] (pp. 105–109). Leningrad: Priboy. (In Russ.)

10. Kapp, E. (1925d). Elektromagnitnyy telegraf [The electromagnetic telegraph]. In I.S. Plotnikov, (Ed.), *Rol' orudiya v razvitiy cheloveka* [The role of tools in human development] (pp. 124–129). Leningrad: Priboy. (In Russ.)

11. Kirkwood, J.W., & Weatherby, L. (2018). The culture of operations: Ernst Kapp's Philosophy of Technology. In E. Kapp, J.W. Kirkwood & L. Weatherby (Eds.), *Elements of a philosophy of technology* (pp. 7–43). Minneapolis: University of Minnesota Press.

12. Kompatsiaris, P. (2018). Aliens in the Mediterranean Sea: Monstrous fish and the (im)possibilities of kinship with non-human others. *The Enemy*, 1 (1), pp. 11–32.

13. Kompatsiaris, P. (2022). Companion species and comrades: A critique of "plural relating" in Donna Haraway's theory manifestos. *Culture, Theory and Critique*, pp. 1–15. <https://doi.org/10.1080/14735784.2022.2122527>

14. Kravko, T.V. (2023). "Zhenshchina-drugoy" kak osnovanie dlya postgumanisticheskogo sub"ekta v sovremennom fantasticheskom kino [Woman Other as a ground for posthuman subjectivity in contemporary science fiction cinema]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (1), 121–146. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-121-146>, <https://www.elibrary.ru/qznrns>

15. Latour, B. (2006). *Novogo vremeni ne bylo: Esse po simmetrichnoy antropologii* [We have never been modern] (D. Kalugin, Trans.). Saint Petersburg: European University at Saint Petersburg. (In Russ.)
16. Merleau-Ponty, M. (2003). *Nature: Course notes from the College de France* (R. Vallier, Trans.). Evanston: Northwestern University Press.
17. Morton, T. (2022). *Rod chelovecheskiy: Solidarnost' s nechelovecheskim narodom* [Humankind: Solidarity with nonhuman people] (E. Bondal, Trans.). Moscow: Gaidar Institute Publishers. (In Russ.)
18. Plato (1994). Timey [Timaeus]. In A.F. Losev, V.F. Asmus & A.A. Takho-Godi (Eds.), *Plato: Sobranie sochineniy* (Vol 3, pp. 421–500). Moscow: Mysl'. (In Russ.)
19. Schaeffer, J.-M. (2010). *Konets chelovecheskoy isklyuchitel'nosti* [The end of human exceptionalism]. (S.N. Zenkin, Trans.). Moscow: NLO. (In Russ.)
20. Short, S. (2005). *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. New York: Palgrave Macmillan.
21. Stolbova, N.V. (2022). *Obraz sintetika v serii fil'mov o Chuzhikh: fenomenologiya cheloveko-mashinnogo vzaimodeystviya* [The image of a synthetic in the Alien franchise: The phenomenology of human-robot interaction]. *Semioticheskie Issledovaniya*, 2 (4), 22–30. (In Russ.) <http://doi.org/10.18287/2782-2966-2022-2-4-22-30>, <https://www.elibrary.ru/sgtdst>
22. Trigg, D. (2017). *Nechto: fenomenologiya uzhasa* [The Thing: A phenomenology of horror] (Ya. Tsyrlina & D. Chulakov, Trans.). Perm: Hyle Press. (In Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

НАТАЛЬЯ ВИКТОРОВНА СТОЛБОВА

Кандидат философских наук, доцент кафедры философии и права,
Пермский национальный исследовательский
политехнический университет
614990, г. Пермь, Комсомольский проспект, 29

ResearcherID: AGE-0972-2022

ORCID: 0000-0002-6103-367X

e-mail: pilthekid@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

NATALYA V. STOLBOVA

Cand.Sci. (Philosophy),
Assistant Professor at the Department of Philosophy and Law,
Perm National Research Polytechnic University,
29, Komsomolsky prospekt, Perm 614990, Russia

ResearcherID: AGE-0972-2022

ORCID: 0000-0002-6103-367X

e-mail: pilthekid@mail.ru

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА
СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ
НА ЭКРАНЕ**

**IMAGE
OF A CONTEMPORARY HERO
ON THE SCREEN**

АЛЕКСАНДР ВЛАДИМИРОВИЧ ПАВЛОВ

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»

101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, 20

ResearcherID: K-7699-2015

ORCID: 0000-0001-5449-1050

e-mail: apavlov@hse.ru

Для цитирования:

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

Постзомби: постгуманизация монстра в современных фильмах о зомби

Аннотация. Постгуманизм — философия нашего времени, как называет его философ Франческа Феррандо — крайне востребован и как течение мысли, и как теоретический инструмент для анализа популярной культуры. Междисциплинарная область исследований *zombie studies* также активно развивается. В статье доказывается, что *zombie studies* — легитимная область науки. Ее представители анализируют зомби в рамках социологии, этики, нейронауки, международных отношений, литературоведения и т.д. При этом многие из тех, кто изучают зомби, используют философию постгуманизма в качестве теоретического инструмента. До сих пор ученые в основном были увлечены одним нарративом о зомби — зомби-апокалипсисом. Однако автор статьи отмечает, что существует другой нарратив о зомби. Некоторые называют его «разумным зомби» — происходит гуманизация зомби. В этом нарративе зомби переопределяется, и стандартная дефиниция зомби не подходит. Для того чтобы раскрыть новый образ зомби, автор обращается к теории монстра. Так что своеобразная гуманизация зомби как монстра может быть охарактеризована как постгуманизация. Поскольку в данном случае переопределяется классический образ зомби, для нового «монстра»

нам необходимо найти новый термин. Автор статьи предлагает называть новых разумных зомби «постзомби», монструозность которого тоже должна быть переопределена. Для этого автор обращается к фильмам, в которых представлен этот нарратив — «День мертвецов» (1985), «Тепло наших тел» (2013), «Новая эра Z» (2016).

Ключевые слова: практическая философия, зомби, монстр, постгуманизм, zombie studies, постзомби, социальная философия, биопанк, капитализм, репрезентация

UDC 791.4 + 141

Received 14.04.2023, revised 21.05.2023, accepted 29.09.2023

ALEXANDER V. PAVLOV

HSE University,
20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia

ResearcherID: K-7699-2015

ORCID: 0000-0001-5449-1050

e-mail: apavlov@hse.ru

For citation

Pavlov, A.V. (2023). Post-Zombie: Posthumanization of a Monster in Zombie Movies. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19(3), 153–173. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173>. <https://elibrary.ru/ANLLXQ>

Post-Zombie: Posthumanization of a Monster in Zombie Movies

Abstract. Posthumanism—or, as the philosopher Francesca Ferrando calls it, the philosophy of our time—is in high demand both as a current of thought and as a theoretical tool for analyzing popular culture. The interdisciplinary field of zombie studies is also actively developing. The article proves that zombie studies are a legitimate field of humanities and social sciences. Scholars analyze zombies within the framework of sociology, ethics, neuroscience, international relations, literary studies, etc. As a theoretical tool, many of those studying zombies apply the philosophy of posthumanism. Until now, scholars have mostly been fascinated by the one zombie plot: the zombie apocalypse. However, there is another zombie-related narrative. Some call it a sentient zombie, humanizing the undead. In such a narrative, zombies are redefined, and to them the standard definition of a zombie no longer fits. A new image of

the zombie can be revealed through the monster theory. The peculiar humanization of the zombie as a monster can be characterized as posthumanization. Since the classic image of the zombie in this case is redefined, we need to find a new term for the new monster. The author proposes to name the new sentient zombies post-zombies and suggests that their monstrosity should also be redefined, supporting these ideas through the analysis of *Day of the Dead* (1985), *Warm Bodies* (2013), and *The Girl with All the Gifts* (2016).

Keywords: practical philosophy, zombie, monster, posthumanism, zombie studies, post-zombie, social philosophy, biopunk, capitalism, representation

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время зомби — невероятно востребованный образ в современной культуре. Социолог Тодд Платтс предлагает такое определение данного персонажа популярной культуры: «Зомби в общепринятом понимании — это трупы, восставшие из мертвых и жаждущие человеческой плоти» (Платтс, 2017, с. 151). В самом общем виде такая дефиниция верна, но нуждается в уточнении. Сегодня под зомби можно понимать не только живых мертвецов, но и инфицированных людей¹, единственный мотив которых — утолить свой голод за счет поедания человеческой плоти или инфицировать, если речь о вирусе, неинфицированных людей. Важно оговориться, что до 1968 года под зомби понимались либо люди, зомбированные с помощью колдовства вуду, либо люди, сознание которых было подчинено инопланетянами, и др. После выхода фильма Джорджа Ромеро «Ночь живых мертвецов» в 1968 году термином стали обозначать монстров, описанных выше — умерших и восставших с ограниченными жизненными функциями каннибалов². В настоящий момент зомби повсеместно населяют культуру — они в комиксах, литературе, видеоиграх, сериалах и, конечно, в кинематографе.

Постгуманизм, что бы под ним ни подразумевали, за несколько лет стал популярным предметом научных исследований. Даже если не касаться его громадной англоязычной библиографии, в последнее время в России

¹ «Например, в “28 дней спустя” “зомби” — живые жертвы вируса Ярости; вместо традиционных шаркающих зомби Ромеро, по словам сценариста Алекса Гарланда, он пришел к своей истории через “идею фильма о бегущих зомби”» (Garrett, 2017, p. 21).

² Ромеро не хотел связываться с термином «зомби». Однако история сложилась так, что именно «живые мертвецы», придуманные режиссером, стали синонимичны понятию «зомби».

не только активно переводятся книги (Брайдотти, 2021, Феррандо, 2022b) и статьи (Феррандо, 2022a) по теме, но и отечественные ученые плотно занимаются вопросом (Катерный, 2019, Криман, 2019). Как любит повторять Франческа Феррандо: постгуманизм — это философия нашего времени (Феррандо, 2022b, с. 22). При этом разные авторы мыслят постгуманизм по-разному: для одних это необходимость переосмыслить статус человека и человечности в контексте новейших технологий (Wasson, Alder, 2014, р. 1–16), для других — это необходимость переосмысления отношений человека и мира/вселенной и, соответственно, формирование нового постчеловеческого мировоззрения (Брайдотти, 2021). В данном исследовании речь будет идти про постгуманизм во втором значении.

Цель настоящего исследования состоит в том, чтобы переопределить «монструозность» образа зомби и художественный нарратив о зомби с помощью философии постгуманизма, обращая преимущественно к современным академическим исследованиям зомби. Соответственно, чтобы достичь этой цели, необходимо решить следующие задачи. Во-первых, показать, как в современных исследованиях зомби используется философия постгуманизма. Во-вторых, проследить, как в научной литературе переосмыляется образ зомби, который превращается из монстра в постчеловека (posthuman). В-третьих, на примере нескольких фильмов («День мертвецов», 1985, режиссер Джордж Ромеро; «Тепло наших тел», 2013, режиссер Джонатан Ливайн; «Новая эра Z», 2016, режиссер Колм Маккарти) показать, как формируется новый нарратив о зомби — «постчеловеческий зомби». Методологическую базу исследования составляют постгуманистические теории (прежде всего концепции монструозности), современные исследования зомби (с акцентом на постгуманистические прочтения образа), а также — case studies. Поскольку в данном случае переопределяется классический образ зомби, для нового монстра нам необходимо найти новый термин. Я предлагаю называть новый образ разумных зомби «постзомби», монструозность которого, конечно, тоже должна быть переопределена.

ПОСТГУМАНИЗМ ИДЕТ В ZOMBIE STUDIES

Если постгуманизм — это область научных исследований, легитимность которой необязательно отстаивать, то по поводу того, насколько важны зомби для науки, необходимо сделать ремарку. Поскольку зомби — один из самых популярных монстров популярной культуры, преиму-

щественно англоязычные ученые уже давно занимаются исследованием темы. Про зомби пишут в разных аспектах — используют как модель в теории международных отношений (Drezner, 2011), обсуждают прикладные проблемы моральной философии (Hall, 2019), размышляют о них в контексте нейронауки (Verstynen, Voytek, 2014), изучают репрезентации зомби в литературе (Bishop, Tenga, 2017), в видеоиграх (Backe, Aarseth, 2019), в кино (Hubner, Leaning & Manning, 2015, p. 41–87). Ученые посвящают сборники отдельным зомби-франшизам, например, «Ходячим мертвецам» (Keetley, 2014), или режиссерам, внесшим большой вклад в этот поджанр хоррора *zombie movies* (фильмы о зомби).

Дело не ограничивается только публикациями. Исследования зомби уже давно институализируются. Так, в 2007 году был основан «Центр изучения зомби» (Zombie Research Center) (<https://zombieresearchsociety.com>). Это не столько развлекательный проект, сколько научно-просветительский — на сайте центра представлено много полезных и серьезных материалов. В 2014 году в издательстве университета Индианы вышел сборник «Год работы в Центре изучения зомби» (Comentale, Jaffe, 2014), в котором коллектив ученых осветил тему с самых разных ракурсов. Исследования зомби настолько обширны, что их требуется систематизировать — за последние несколько лет вышли две большие антологии — «Зомби-ридер» (Murphy, 2019) и «Теория зомби. Ридер» (Lauro, 2017). Темой занимаются и отечественные ученые — либо публикуя переводные статьи (Платтс, 2017) или на языке оригинала (Озгеналп, 2012), либо предлагая авторский взгляд (Данилова, 2020). Как видим, тема зомби неисчерпаема, а исследования зомби уже давно получили легитимное название *zombie studies* (Garrett, 2017, p. 21–34).

Поскольку зомби — важная часть популярной культуры и область академических штудий, а постгуманизм сегодня — одно из перспективных направлений работы в гуманитарных науках, можно ожидать, что ученые пытались осмыслить зомби в этой философской оптике. Уже третье десятилетие исследователи, рассматривая зомби, прочитывают этих монстров посредством теорий постгуманизма. Однако поскольку авторы придерживаются разных представлений о постгуманизме, используют совершенно различный теоретический инструментарий и эмпирический материал, мы получаем целую палитру того, что можно было бы назвать постгуманистическими прочтениями зомби.

Как отмечает Тодд Платтс, страх перед зомби можно объяснить с точки зрения эволюции — распространением разных фобий — страхом инфекций, потери автономии, смерти. Если же объяснять их с точки зрения культуры, зомби — это монстр, отображающий актуальные социальные страхи

(Платтс, 2017, с. 151). Образ зомби настолько универсален, что можно его интерпретировать как аллегория чего угодно — как страх терроризма, рабочего класса, пандемии и т.д. (Павлов, 2023). Очень часто образ зомби используют в целях критики капитализма. Одна из самых распространенных процедур при трактовке зомби заключается в том, что авторы, даже используя теории постгуманизма, связывают тему преимущественно с капитализмом. Ярким примером такого подхода является статья Сары Джульет Лауро и Карен Эмбри «Манифест зомби: нечеловеческое состояние в эпоху развитого капитализма» (Lauro, Embry, 2008) или статья Шерил Винт «Объектный постгуманизм: неолиберализм, биополитика и зомби» (Vint, 2017). Некоторые тексты, которые посвящены постгуманизму и в которых рассматриваются зомби, часто в названии не содержат слова «зомби» и выполнены либо в рамках исследований монстра (Gomel, 2020), либо в рамках исследования готики (Gardner, 2020a, Heise-von der Lipp, 2019). Однако многие ученые выносят оба ключевых слова в заглавия своих работ. Здесь также подходы совершенно разные. Так, Ларс Шмайнк в своей книге «Биопанк-дистопии» уделяет теме зомби и постгуманизму целую главу «11 сентября и потраченные впустую жизни постчеловеческих зомби» (Schmeink, 2016), а Стейси Эбботт в монографии «Апокалипсис нежити. Вампиры и зомби в двадцать первом столетии» рассматривает вампиров и зомби с точки зрения постгуманистических гибридов (Abbott, 2016). Наконец, сборник эссе под редакцией Деборы Кристи и Сары Джульет Лауро «Уж лучше умереть. Эволюция зомби как постлюдей» (Christie, Lauro, 2011) непосредственно посвящен переосмыслению статуса зомби в современной культуре. Возможно, лучшим способом типологизировать эту палитру мнений будет разделить (исследования) зомби нарратива (zombie narrative) на два типа.

Наиболее популярным из этих двух типов является один. Так, Тодд Платтс уверен, что «Современная форма историй о зомби — это обычно апокалиптические притчи о разваливающемся (или уже развалившемся) обществе, где группа выживших находит клаустрофобное убежище от полчищ нежить» (Платтс, 2017, с. 151). К сожалению, многие авторы, трактующие зомби с позиций постгуманизма, обращаются именно к нарративу зомби-апокалипсиса (zombie apocalypse). Например, Ларс Шмайнк полагает, что созерцающая зомби, гуманистический субъект видит себя исчезающим, поглощаемым новой формой социальности. Таким образом, повествование о зомби становится формой насильственного, преобразующего обновления. Фильмы типа «28 дней спустя» (2003) раскрывают постчеловеческую возможность полной замены человека в форме «общества» зомби. И человек — в его гуманистическом, привилегированном понятии — стано-

вится легендой — вытесненной моделью, непригодной для новой реальности и новой формы «социальности» (Schmeink, 2016, p. 233–236). Отмечу, что такой взгляд кажется более любопытным, нежели тезис Дейла Никербокера, высказанный в статье «Почему зомби имеют значение: нежить как критический постгуманист» (Knickerbocker, 2015).

Никербокер рассуждает о том, какое значение имеет сегодня ренессанс зомби для культуры, и формулирует три тезиса. Во-первых, зомби превратился в биотехнологический эквивалент киборга из научной фантастики. Поэтому теперь киборг и зомби отражают одинаковые тревоги, выполняя сходную культурную функцию. Во-вторых, превратившись в другой вид, люди стали постлюдьми, и их война с человечеством похожа на войну с апокалиптическими киборгами. Так, зомби-апокалипсис становится вымышленным поворотным моментом в истории эволюции. В-третьих, когда в 1960-х годах вместо сверхъестественных зомби (вуду и пришельцы) появился естественный образ (вирусы, военные эксперименты), это было реакцией на инструментальный разум и ценности гуманизма. С точки зрения Никербокера, это отражается в историях о зомби-чуме, вызванной генетическими экспериментами. Поэтому зомби нового тысячелетия может быть прочитан как образец антигуманистического, критического постгуманизма (Knickerbocker, 2015). Я бы хотел обратить внимание на совершенно иной нарратив фильмов о зомби. Но для этого нам необходимо ввести в повествование фигуру монстра.

ПОСТГУМАНИЗАЦИЯ МОНСТРА

Ранее речь шла только об одном типе зомби-нарратива. Если для первого типа нарратива о зомби (зомби-апокалипсис) важно социальное, то есть новая (ре)организация общества, то для второго типа нарратива имеет значение внутреннее — образ самого монстра, включая его внутренний мир. Многие авторы, которые теоретизируют именно образы зомби, а не организацию общества, через призму философии постгуманизма, используют концепт монстра. Патрисия МакКормак сформулировала концепцию постгуманистической тератологии (тератология — наука, изучающая патологии развития организмов). Исходя из главного посыла текста МакКормак, становится понятно, как она понимает постгуманизм. С ее точки зрения, монстры позволяют расширить границы нашего мышления о человеческих возможностях, показывая путь к тому, чтобы стать кем-то другим (более справедливым). Она не описывает монстра, то есть не обращается к его внешним характеристикам, но только обозначает, что монстр является катализатором встречи:

«Монстр может одновременно относиться ко всему, что отказывается быть человеком, и к тому, что делает человека, столкнувшегося с ним, постчеловеком» (MacCormack, 2020, p. 523). Кажется, этот акцент на человеке в определении противоестественен для общего посыла постгуманизма. Представляется, что в рамках изучения монстров (зомби в частности) куда интереснее не то, как человек становится постчеловеком, но как постчеловеком становится монстр.

Так, хотя и не затрагивая тему постгуманизма, Марк Джозеф Роббинс рассуждает об эпохах американских фильмов ужасов (Robbins, 2020). Он называет три этапа становления американского хоррора: модерн — постмодерн — метамодерн. Для хоррора модерна характерна бинарная оппозиция человек/монстр. В этом конфликте побеждает человек. В хорроре постмодерна бинарная оппозиция монстр/человек переворачивается. Монстром становится сам человек, что мы наблюдаем в фильме Джорджа Ромеро «День мертвецов» (1985), о котором речь пойдет далее (рис. 1). Более того, теперь победа оказывается за монстром, даже если он остается монстром, угрожающим человеку. В хорроре метамодерна тенденция постмодерна усиливается: человек демонизируется, в то время как монстр гуманизируется. В метамодернистском хорроре противостояние человека и монстра становится вечным, и никто не побеждает. Можно сказать, постгуманизм в этом плане превосходит метамодернизм. Скажем так, в ситуации постгуманизма монстр и человек ищут способы совместной жизни — в теории на онтологическом уровне, а на практике — в продуктах массовой культуры вообще и в некоторых (постгуманистических) нарративах о зомби в частности.



Рис. 1. Кадр из фильма «День мертвецов», реж. Джордж Ромеро, 1985

Fig. 1. Still from Day of the Dead, directed by George A. Romero, 1985³

³ Источник изображения см. / See the image source: <https://m.imdb.com/title/tt0088993/mediaviewer/rm2333073152> (23.09.2023).

Каким образом монстр «зомби» может помочь нам в понимании человека? Так, в соответствии с главным посылом некоторых версий постгуманизма популярная культура (среди прочего) может способствовать переопределению нашего мышления посредством репрезентаций (Hauskeller, Philbeck & Carbonell, 2015). Или, по крайней мере, посредством интерпретаций этих репрезентаций. В том смысле, что сюжет, образы и конфликты того или иного продукта нужно грамотно описать и донести это описание до читателя/зрителя. Многие ученые исследуют постгуманизм именно в этом аспекте, рассматривая различные продукты массовой культуры. Например, мы можем посмотреть на фильм «Война миров Z» (2013) сквозь призму постгуманизма, то есть с точки зрения репрезентации человека/монстра⁴. Зомби здесь являются обычными монстрами (с той ремаркой, что они очень сильные и быстрые), стремящимися уничтожить человечество. Главная интрига сюжета в том, что зомби не видят и не чувствуют больного человека, то есть такого, который отличается от нормы. Человек не видим для зомби, если он слаб, болен, является носителем какого-то вируса. То есть это измененный человек, гибрид. Не гибрид зомби и человека, как в случае с фильмом «Тепло наших тел» (2013) и сериалом «Во плоти» (2013–2014), но гибрид человека с чем-то еще — с вирусом, опухолями, бактериями. В данном случае постгуманистическое сосуществование человека и зомби (теперь зомби необязательно истреблять) возможно потому, что человек приобретает что-то нечеловеческое, становясь постчеловеком. И если зомби — это живой мертвец, то есть то, что мертво, но соотносится с жизнью (ходит, видит, кусает), то посредством болезни (возможно, смертельной, или, по крайней мере, угрожающей или наносящей вред здоровью) живой человек также приобретает элемент «мертвенности». Тем самым зомби помогают примириться человеку и иным формам жизни. В каком-то смысле это прямое отражение философии ранних фильмов Дэвида Кроненберга, придумавшего, например, «творческую форму рака», которая позволяла человеку выйти за пределы человека. Однако в данном случае мы имеем дело именно с человеком. Куда любопытнее взглянуть на трансформацию зомби — из монстра в постчеловека — существа, некогда бывшего человеком, утратившего в себе человеческое и вернувшего некоторые человеческие черты обратно. Давайте вернемся к определению зомби, данному Тоддом Платтсом. Это оживший мертвец/зараженный, желающий уничтожить/инфицировать живых людей. Начиная с «Ночи живых мертве-

⁴ Линни Блейк, иллюстрируя свою концепцию неолиберальной готики, отмечает, что в отличие от новаторской книги ее адаптация утверждает неолиберальную идеологию. Среди прочего Блейк отмечает: «Грань между чудовищной ордой зомби и человечеством не стирается» (Blake, 2018, p. 201).

цов» Джорджо Ромеро, за редким исключением этот образ не менялся в своем существовании в течение долгого времени. При том, что претерпевал изменения в других аспектах. Так, в 1985 году в фильме «Возвращение живых мертвецов» (режиссер Дэн О'Бэннон) вместо медленных, еле волочившихся зомби были показаны активные, быстрые живые мертвецы, целью которых было съесть мозги живых людей (рис. 2). Некоторые ученые даже посвятили сюжету увеличения скорости движения и силы зомби свои исследования (Dendle, 2011). В том же самом 1985 году вышла третья часть тематической трилогии Ромеро «День мертвецов» (вторая серия — «Рассвет мертвецов» (1979)). Критик Ким Ньюман в своей книге «Кошмарные фильмы» заявил, что картина «Возвращение живых мертвецов» стала символом постмодернистской репрезентации зомби, в то время как картина Ромеро оставалась модернистской (то, что называется «modern horror») (Newman, 1989, p. 207). Но, возможно, фильм Ромеро был куда более постмодернистским (в том плане, что он предвосхищал постгуманизм), если рассматривать его тематически, а не стилистически, к чему мы вскоре вернемся.



Рис. 2. Кадр из фильма «Возвращение живых мертвецов», реж. Дэн О'Бэннон, 1985

Fig. 2. Still from The Return of the Living Dead, directed by Dan O'Bannon, 1985⁵

Специалист в области *zombie studies* Кайл Уильям Бишоп тоже сравнил два указанных фильма не в пользу версии О'Бэннона, заявив, что в тот момент, когда «Возвращение живых мертвецов» выступили в прокате куда лучше «Дня мертвецов», американская общественность перестала интересоваться серьезными и глубокими размышлениями о ходячих мертвецах, предпочтя

⁵ Источник изображения см. / See the image source: <https://m.imdb.com/title/tt0089907/mediaviewer/rm2301331457> (23.09.2023).

вместо этого «такие манерные и юмористические интерпретации, как “Возвращение живых мертвецов” — малобюджетная комедия, которая на два месяца опередила фильм Ромеро по показам в кинотеатрах и превзошла его в финансовом отношении, оставив многозначительность Ромеро далеко позади» (Bishop, 2019, p. 203). Фактически Ромеро предложил то, что, по крайней мере, некоторых критиков и ученых заставило рьяно защищать «День мертвецов». Его подход можно было бы условно назвать «постгуманизацией зомби».

Как отмечает тот же Бишоп, в «Дне мертвых» Ромеро пытался обозначить абсолютно новую траекторию поджанра (фильмы о зомби) — когда людям все чаще отводились роли чудовищных антагонистов, а зомби примеряли на себя все более трагические роли, которым было можно сочувствовать (Bishop, 2019, p. 203). Дело в том, что в «Дне живых мертвецов» был показан зомби, обнаруживший элементарные мыслительные способности, а также — чувства. Бишоп называет этот сюжет «гуманизацией зомби». То есть фактически зомби терял основной признак своего определения — бессознательно преследовать все живое и поедать плоть. В тематическом отношении, конечно, это была незамеченная революция. Такой нарратив станет востребован гораздо позднее. Так, Келли Гарднер отмечает, что зомби как постчеловеческую фигуру можно рассматривать как возникшую из двух направлений литературы о зомби. Первое и наиболее известное — традиционный нарратив о зомби, популяризированный Джорджем Ромеро. В этом нарративе постапокалиптический ландшафт наводнен зомби, лишёнными сознания. Так как у зомби в данном случае нет индивидуального сознания, то они функционируют как «рой». Однако, замечает Гарднер, есть и второй нарратив, который она называет «зомби-мемуар» (Zombie Memoire), хотя, надо признать, он часто и связан с первым. В рамках этого нарратива появляются зомби, которые развили или восстановили разум. В этом нарративе акцент делается не на апокалипсисе, но на экзистенциальной тревоге разумных зомби о существовании в качестве не поддающихся категоризации фигур в мире бинарных оппозиций (Gardner, 2020a, p. 521–522).

ВОЗНИКНОВЕНИЕ ПОСТЗОМБИ

В кинематографе Джордж Ромеро был первым, кто решил переосмыслить свою же концепцию зомби. С течением времени появились и другие приметы зомби, который более не подпадает под определение, которое предложил, например, Тодд Платтс. Причём часто зомби в кинематографе начинали возвращаться частично или полностью к состоянию разумного человека — необязательно живого — или же переставали быть агрессивными

и приобретали некоторые чувства. Как отмечалось выше, этот сюжет можно назвать «постгуманизацией зомби». Существуют разные стратегии постгуманизации зомби. Наиболее показательные примеры, у каждого из которых есть свои нюансы, это фильмы «Фидо» (2006), «Тепло наших тел», «Новая эра Z» (2016), сериал «Во плоти». В случае таких франшиз, как серия фильмов «Обитель зла» (2002–2016) и первый сезон сериала «Одни из нас» (2023) — как и «Обитель зла», ставший адаптацией видеоигры, — персонажи Элис (созданная технологически) и Элли (инфицированная через укусы) не теряют свой разум, но перестают быть людьми в обычном понимании. Поскольку во всех этих кейсах мы не можем применять к зомби определение, данное Платтсом, следовательно, в них речь о другом. Мы можем назвать этого монстра — постзомби⁶. Это широкая категория, в которую могут попасть как те зомби, которые были усмирены («Фидо») или изменили пищевые привычки («День мертвецов»), так и названные выше Элис и Элли. В первом случае речь условно идет о пост-зомби (зомби не возвращает разум всецело), а во втором — о *пост*-зомби (разумные существа, не утратившие или вернувшие разум).

Далее мы разберем два кейса, сделав акцент на наиболее важном из них. Так, в фильме «Тепло наших тел» зомби возвращается к состоянию живого и разумного человека посредством любви — сердце главного героя начинает биться, кровь снова течет по жилам и вместо рычания он даже способен сказать «что-нибудь человеческое» (рис. 3–4). И даже самые воинственно настроенные по отношению к зомби герои признают, что живые мертвецы могут вновь обратиться в живых людей. С одной стороны, это очеловечивание зомби является шагом назад в рамках теории постгуманизма, так как в данном случае человек становится мерилем монстра, и монстр должен отказаться от своей инаковости ради мирного сосуществования. Если бы это был не голливудский зомком (зомби-комедия), а точнее ромзомком (романтическая зомби-комедия), то куда более радикальным вариантом было бы, если бы главная героиня приняла новую постчеловеческую констелляцию, став зомби и обретя любовь в новом дивном мире постлюдей. Как это сформулировали Сара Джульет Лауро и Карен Эмбри, используя идею Франко Моррети: будет ли развязка чудовищным распадом или чудесным освобождением? (Lauro, Embry, 2008, p. 108). С другой стороны, в конце мы видим, как один из персонажей зомби приглашает женщину-человека, которая помогла неуклюжему мертвецу раскрыть зонтик, спрятаться от дождя вместе с ним. Все говорит о том, что у них будет роман.

⁶ Впервые этот термин в контексте зомби и постгуманизма употребили Дебора Кристи и Сара Джульет Лауро в 2011 году, сказав, что «мы уже живем в период постзомби», но они не концептуализировали слово (Christie, Lauro, 2011, p. 2). Кроме того, если у авторов термин помещен в темпоральный контекст, то я предлагаю понятие для описания нового типа монстра.

То есть в своем большинстве зомби прошли процесс неполного обращения (видимо, многие еще не полюбили), но были интегрированы в общество.

Примерно о том же основа сюжета сериала «Во плоти», в котором зомби были возвращены к жизни и теперь должны найти свое место в переучрежденном обществе. Но здесь как раз и начинаются новые социальные конфликты.



Рис. 3. Кадр из фильма «Тепло наших тел», реж. Джонатан Ливайн, 2013
Fig. 3. Stills from Warm Bodies, directed by Jonathan Levine, 2013⁷



Рис. 4. Кадр из фильма «Тепло наших тел», реж. Джонатан Ливайн, 2013
Fig. 4. Stills from Warm Bodies, directed by Jonathan Levine, 2013⁸

⁷ Источник изображения см. / See the image source: <https://m.imdb.com/title/tt1588173/mediaviewer/rm4036668672> (23.09.2023).

⁸ Источник изображения см. / See the image source: <https://m.imdb.com/title/tt1588173/mediaviewer/rm3059985408> (23.09.2023).

Самым радикальным и сложным примером постгуманизации зомби в кино, возможно, является фильм «Новая эра Z». Российские дистрибьюторы хотели представить картину как продолжение «Войны миров Z», дав свой вариант названия. В оригинале это «Девушка со всеми дарами» (The Girl with All the Gifts) — киноадаптация одноименного романа Майка Кэри, вышедшего в 2014 году. Действие ленты происходит в мире, зараженном мутантным грибом *Orhicordyceps unilateralis* (также *Cordyceps* — грибок, сделавший из людей зомби во вселенной франшизы «Одни из нас»), превращающим живых в неразумных пожирателей человеческой плоти. Главная героиня — Мелани, маленькая девочка-зомби (рис. 5). При этом Мелани и другие инфицированные дети, подобные ей, разумны, однако при виде людей их тянет к человеческой плоти. Люди, соблюдая технику безопасности, придумали специальную мазь, которая не позволяет детям слышать их запах. Мелани и другие заперты в экспериментальном центре, где ученые ищут лекарство. Мисс Хелен Жюстино учит детей и испытывает симпатию к Мелани. После того, как на базу пробираются зомби, Мелани, учительница, ученый и несколько военных убегают, не теряя надежды найти лекарство. Фильм заканчивается тем, что Мелани намеренно выпускает споры *Orhicordyceps unilateralis*, чтобы заразить оставшихся живых людей во всем мире. Вдохнув споры грибка, любой человек превратится в зомби. Как отмечает в своей статье о романе Елана Гомель, Мелани — гораздо больше, чем беспомощный ребенок-жертва, так как вообще-то она устроила геноцид всего человечества (Gomel, 2020, p. 227). При этом Гомель считает, что «Девушка со всеми дарами» — не только роман о зомби, но и классическая утопия, так как здесь гнилая телесность зомби преобразуется в утопическую форму Нового Человека (New Man).



Рис. 5. Кадр из фильма «Новая эра Z», реж. Колм Маккарти, 2016
Fig. 5. Still from *The Girl with All the Gifts*, directed by Colm McCarthy, 2016⁹

⁹ Источник изображения см. / See the image source: <https://m.imdb.com/title/tt4547056/mediaviewer/rm2913351680> (23.09.2023).

Как монстр Мелани отражает двойственность своей роли невинного ребенка и зомби-мессии. Но можно ли, задаваясь вопросом Гомель, считать ее постчеловеком? Сама Гомель в этом сомневается. Во-первых, Мелани не является продуктом биотехнологической модификации. Во-вторых, Мелани не может считаться представителем постгуманизма. «Ее геноцид прежнего человеческого вида основан на эволюционном исчислении конкуренции и выживания. Она также не испытывает никакого сочувствия к другим нечеловеческим животным, убежденная, что разумные голодные [так в романе называют зомби — А.П.] находятся на вершине пищевой цепи в силу своего интеллекта» (Gomel, 2020, p. 230). Мелани не желает дестабилизировать идею человека, но только реализовать ее уже без самих людей. В конце фильма Мелани и другие разумные дети-зомби сидят на земле, а мисс Жюстино, навсегда запертая в помещении, через дверь занимается их обучением, просвещая новый вид, который будет населять землю — пост-зомби. Как это формулирует Гомель, неведомое будущее теперь может быть представлено только зомби — чудовищем второстепенности, повторения и переработки (Gomel, 2020, p. 231).

Если смотреть на это с точки зрения социальной организации и утопии, то, конечно, образ Мелани не связан с репрезентацией постгуманистических проектов. Но чем это кино отличается от «Тепла наших тел»? В последнем человечество восстанавливает статус-кво, возвращая зомби к жизни и сосуществуя с ними. В «Новой эре Z» человечество исчезает. Если в «Тепле наших тел» постзомби гуманизируются, то в «Новой эре Z» они амбивалентны. Если судить по поступку Мелани, то они еще и антигуманны. С одной стороны, перед нами предстает новый мир-без-человека, с другой — мы понимаем, что сосуществование людей и постзомби невозможно. В другом контексте Санни Хокинс заметила, что смесь научной фантастики, фэнтези и хоррора необходима для дестабилизации родовой категории «человек», и эта дестабилизация позволяет нам всем стать монстрами (Hawkins, 2020). К сожалению, в «Новой эре Z» зрителю сложно отождествлять себя с монстрами, тем более что людям в принципе в новом мире не остается места. Хотя, вероятно, такая картина представляется идиллией для некоторых постгуманистов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, цель настоящего исследования состояла в том, чтобы с помощью философии постгуманизма переопределить «монструозность» образа зомби посредством обращения к двум типам художественного нарратива о зомби.

Соответственно, для этого были поставлены и последовательно решены следующие задачи. Во-первых, было показано, как в современных исследованиях зомби активно используется философия постгуманизма. Во-вторых, было продемонстрировано, как в научной литературе переосмысливается образ зомби, который посредством интерпретаций превращается из монстра в постчеловека (posthuman). То есть своеобразная гуманизация зомби как монстра может быть охарактеризована как постгуманизация. В-третьих, на примере нескольких ключевых фильмов («День мертвецов», 1985, режиссер Джордж Ромеро; «Тепло наших тел», 2013, режиссер Джонатан Ливайн; «Новая эра Z», 2016, режиссер Колм Маккарти) мы проследили, как формируется новый тип нарратива о зомби — «постчеловеческий зомби». То есть «монструозность» образа зомби была переопределена как «постзомби».

ЛИТЕРАТУРА

1. Брайдотти, Р. (2021). *Постчеловек*. Москва: Издательство Института Гайдара.
2. Данилова, В.Д. (2020). Реализация стратегий адаптации в условиях постапокалипсиса (на примере сериала «Ходячие мертвецы»). *Человек*, 31 (6), 181–189. <https://www.elibrary.ru/SJQXLF>
3. Катерный, И.В. (2019). Концептуализация социальной онтологии постгуманизма: социологические импликации. *Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены*, (6), 13–34. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2019.6.02>
4. Криман, А.И. (2019). Идея постчеловека: сравнительный анализ трансгуманизма и постгуманизма. *Философские науки*, 62 (4), 132–147. <https://www.elibrary.ru/QBVSXB>, <https://doi.org/10.30727/0235-1188-2019-62-4-132-147>
5. Озгеналп, Н. (2012). «Зомби»-нарративы: критика капитализма от «Рассвета мертвецов» до «Обители зла». *Журнал социологии и социальной антропологии*, 15 (6), 105–112. <https://www.elibrary.ru/SIZRGZ>
6. Павлов, А.В. (2023). От социальной аллегии к политическому высказыванию: академическая рецепция американского хоррора XXI века. *Антиномии*, 23 (2), 77–96. <https://www.elibrary.ru/EIXQQY>
7. Платтс, Т. (2017). Обнаружение зомби в социологии поп-культуры. *Археология русской смерти*, 4 (1), 151–173.
8. Феррандо, Ф. (2022a). Феминистская генеалогия эстетики постчеловеческого в визуальных искусствах. *Логос*, 32 (1), 123–166. <https://www.elibrary.ru/QCOTPL>, <https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-1-123-161>
9. Феррандо, Ф. (2022b). *Философский постгуманизм* (Д. Кралечкин, пер.; А. Павлов, ред.). Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
10. Abbott, S. (2016). *Undead Apocalypse. Vampires and Zombies in the Twenty-first Century*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

11. Backe, H-J. & Aarseth, E. (2019). Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games. In K. Murphy (Ed.), *The Zombie Reader* (pp. 205–219). San Diego: Cognella Academic Publishing.
12. Bishop, K.W. & Tenga, A. (Eds.). (2017). *The Written Dead. Essays on the Literary Zombie*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.
13. Bishop, K.W. (2019). Humanizing the Living Dead. The Evolution of the Zombie Protagonist. In K. Murphy (Ed.), *The Zombie Reader* (pp. 189–204). San Diego: Cognella Academic Publishing.
14. Blake, L. (2018). Max Brooks's World War Z (2006) – Neoliberal Gothic. In S. Bacon (Ed.), *Gothic: A Reader* (pp. 195-201). Oxford – New York: Peter Lang.
15. Christie, D. & Lauro, S.J. (2011). *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie as Post-Human*. New York: Fordham University Press.
16. Comentale, E.P. & Aaron, J. (Eds.). (2014). *The Year's Work at the Zombie Research Center*. Bloomington: Indiana University Press.
17. Dendle, P. (2011). Zombie Movies and the “Millennial Generation”. In D. Christie & S.J. Lauro (Eds.), *Better Off Dead. The Evolution of the Zombie as Post-Human* (pp. 175–186). New York: Fordham University Press.
18. Drezner, D.W. (2011). *Theories of International Politics and Zombies*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
19. Gardner, K. (2020a). The Sentient Zombie. In C. Bloom (Ed.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic* (pp. 521-538). Cham: Springer International Publishing — Palgrave Macmillan.
20. Gardner, K. (2020b). Zombie Folklore to Existential Protagonists. In C. Bloom (Ed.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic* (pp. 505-520). Cham: Springer International Publishing — Palgrave Macmillan.
21. Garrett, G. (2017). *Living with the Living Dead. The Wisdom of the Zombie Apocalypse*. Oxford: Oxford University Press.
22. Gmel, E. (2020). *Zombie: The Girl with All the Gifts* (Carey, 2014) — Posthuman monsters. In S. Bacon (Ed.), *Monsters: A Companion* (pp. 225–231). Oxford – New York: Peter Lang.
23. Hall, B. (2019). *An Ethical Guidebook to the Zombie Apocalypse. How to Keep Your Brain without Losing Your Heart*. New York: Bloomsbury Publishing.
24. Hauskeller, M., Philbeck, T.D. & Carbonell, C.D. (Eds.). (2015). *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*. Hampshire: Palgrave Macmillan UK.
25. Hawkins, S. (2020). Deleuze and the Gynesis of Horror. From Monstrous Births to the Birth of the Monster. New York: Bloomsbury Academic.
26. Heise-von der Lippe, A. (2019). Posthuman Gothic. In M. Wester & X. Aldana Reyes (Eds), *Twenty-First-Century Gothic. An Edinburgh Companion* (pp. 218–230). Edinburgh: Edinburgh University Press.
27. Hubner, L., Leaning, M. & Manning, P. (Eds.). (2015). *The Zombie Renaissance in Popular Culture*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
28. Keetley, D. (2014). *We're All Infected. Essays on AMC's The Walking Dead and the Fate of the Human*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
29. Knickerbocker, D. (2015). Why Zombies Matter: The Undead as Critical Posthumanist. *Bohemica Literaria*, 18 (2), 59–82.
30. Lauro, S.J. (Ed.). (2017). *Zombie Theory. A Reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

31. Lauro, S.J. & Embry, K. (2008). A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism. *boundary 2*, 35 (1), 85–108. <https://doi.org/10.1215/01903659-2007-027>
32. McCormack, P. (2020) Posthuman Teratology. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 522-539). Minneapolis: University of Minnesota Press.
33. Murphy, K. (Ed.). (2019). *The Zombie Reader*. San Diego: Cognella Academic Publishing.
34. Newman, K. (1989). *Nightmare Movies*. New York: Harmony Books.
35. Robbins, M. J. (2020). *Metamodern monstrosity: Horror Cinema in the 21st Century: dissertation for the degree of Candidate of Philosophical Sciences*. Arlington: Marymount University.
36. Schmeink, L. (2016). *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press.
37. Verstynen, T. & Voytek, B. (2014). *Do Zombies Dream of Undead Sheep. A Neuroscientific View of the Zombie Brain*. Princeton: Princeton University Press.
38. Vint, Sh. (2017). Abject Posthumanism: Neoliberalism, Biopolitics, and Zombies. In S.J. Lauro (Ed.), *Zombie Theory. A Reader* (pp. 171–181). Minneapolis: University of Minnesota Press.
39. Wasson, S. & Alder, E. (2014). 'Introduction'. In S. Wasson & E. Alder (Eds.), *Gothic Science Fiction 1980–2010* (pp. 1–16). Liverpool: Liverpool University Press.

REFERENCES

1. Abbott, S. (2016). *Undead apocalypse: Vampires and zombies in the twenty-first century*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
2. Backe, H.-J., & Aarseth, E. (2019). Ludic zombies: An examination of zombieism in games. In K. Murphy (Ed.), *The zombie reader* (pp. 205–219). San Diego: Cognella Academic Publishing.
3. Bishop, K.W. (2019). Humanizing the living dead: The evolution of the zombie protagonist. In K. Murphy (Ed.), *The zombie reader* (pp. 189–204). San Diego: Cognella Academic Publishing.
4. Bishop, K.W., & Tenga, A. (Eds.). (2017). *The written dead: Essays on the literary zombie*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.
5. Blake, L. (2018). *Max Brooks's World War Z (2006)—Neoliberal Gothic*. In S. Bacon (Ed.), *Gothic: A reader* (pp. 195–201). Oxford—New York: Peter Lang.
6. Braidotti, R. (2021). *Postchelovek [Posthuman]* (D. Khamis, Trans.). Moscow: Gaidar Institute Publishers. (In Russ.)
7. Christie, D., & Lauro, S.J. (2011). *Better off dead: The evolution of the zombie as post-human*. New York: Fordham University Press.
8. Comentale, E.P., & Aaron, J. (Eds.). (2014). *The year's work at the Zombie Research Center*. Bloomington: Indiana University Press.
9. Danilova, V.D. (2020). Realizatsiya strategiy adaptatsii v usloviyakh postapokalipsisa (na primere seriala "Khodyachie mertvetsy") [Implementation of adaptation strategies in post-apocalypse as illustrated by the example of the TV series "The Walking Dead"]. *Chelovek*, 31 (6), 181–189. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/sjqxlf>
10. Dendle, P. (2011). Zombie movies and the "Millennial generation". In D. Christie & S.J. Lauro (Eds.), *Better off dead: The evolution of the zombie as post-human* (pp. 175–186). New York: Fordham University Press.

11. Drezner, D.W. (2011). *Theories of international politics and zombies*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
12. Ferrando, F. (2022a). F Feministskaya genealogiya estetiki postchelovecheskogo v vizual'nykh iskusstvakh [A feminist genealogy of posthuman aesthetics in the visual arts]. *Logos*, 32 (1), 123–166. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/qcottl>
13. Ferrando, F. (2022b). *Filosofskiy postgumanizm* [Philosophical posthumanism] (D. Kralechkin, Trans.). Moscow: HSE University Publishing. (In Russ.)
14. Gardner, K. (2020b). Zombie folklore to existential protagonists. In C. Bloom (Ed.), *The Palgrave handbook of contemporary gothic* (pp. 505–520). Cham: Springer International Publishing—Palgrave Macmillan.
15. Gardner, K. (2020a). The sentient zombie. In C. Bloom (Ed.), *The Palgrave handbook of contemporary gothic* (pp. 521–538). Cham: Springer International Publishing—Palgrave Macmillan.
16. Garrett, G. (2017). *Living with the living dead: The wisdom of the zombie apocalypse*. Oxford: Oxford University Press.
17. Gomel, E. (2020). *Zombie: The girl with all the gifts* (Carey, 2014)—Posthuman monsters. In S. Bacon (Ed.), *Monsters: A companion* (pp. 225–231). Oxford—New York: Peter Lang.
18. Hall, B. (2019). *An ethical guidebook to the zombie apocalypse: How to keep your brain without losing your heart*. New York: Bloomsbury Publishing.
19. Hauskeller M., Philbeck T.D., & Carbonell C.D. (Eds.). (2015). *The Palgrave handbook of posthumanism in film and television*. Hampshire: Palgrave Macmillan UK.
20. Hawkins, S. (2020). *Deleuze and the gynesis of horror: From monstrous births to the birth of the monster*. New York: Bloomsbury Academic.
21. Heise-von der Lippe, A. (2019). Posthuman gothic. In M. Wester & X. Aldana Reyes (Eds), *Twenty-first-century gothic: An Edinburgh companion* (pp. 218–230). Edinburgh: Edinburgh University Press.
22. Hubner, L., Leaning, M., & Manning, P. (Eds.). (2015). *The zombie Renaissance in popular culture*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
23. Katernyi, I.V. (2019). Kontseptualizatsiya sotsial'noy ontologii postgumanizma: Sotsiologicheskie implikatsii [Theorizing social ontology of posthumanism: Sociological implications]. *Monitoring Obshchestvennogo Mneniya: Ekonomicheskie i Sotsial'nye Peremeny*, (6), 13–34. (In Russ.) <https://doi.org/10.14515/monitoring.2019.6.02>
24. Keetley, D. (2014). *We're all infected: Essays on AMC's The Walking Dead and the fate of the human*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
25. Knickerbocker, D. (2015). Why zombies matter: The undead as critical posthumanist. *Bohemica Litteraria*, 18 (2), 59–82.
26. Kriman, A.I. (2019). Ideya postcheloveka: Svravnitel'nyy analiz transgumanizma i postgumanizma [The idea of the posthuman: A comparative analysis of transhumanism and posthumanism]. *Filosofskie Nauki*, 62 (4), 132–147. (In Russ.) <https://doi.org/10.30727/0235-1188-2019-62-4-132-147>, <https://www.elibrary.ru/qbvsxb>
27. Lauro, S.J. (Ed.). (2017). *Zombie theory: A reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
28. Lauro, S.J., & Embry, K. (2008). A zombie manifesto: The nonhuman condition in the era of advanced capitalism. *boundary 2*, 35 (1), 85–108. <https://doi.org/10.1215/01903659-2007-027>
29. MacCormack, P. (2020). Posthuman teratology. In J. A. Weinstock (Ed.), *The monster theory reader* (pp. 522–539). Minneapolis: University of Minnesota Press.

30. Murphy, K. (Ed.). (2019). *The zombie reader*. San Diego: Cognella Academic Publishing.
31. Newman, K. (1989). *Nightmare movies: A critical guide to contemporary horror films*. New York: Harmony Books.
32. Özgenalp, N. (2012). “Zombi”-narrativy: Kritika kapitalizma ot “Rassveta mertvetsov” do “Obiteli zla” [Zombie narratives: Critiques of capitalism from “Dawn of the Dead” to “Resident Evil”]. *Zhurnal Sotsiologii I Sotsial'noy Antropologii*, (6), 105–112. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/sizrgz>
33. Pavlov, A.V. (2023). Ot sotsial'noy allegorii k politicheskomu vyskazyvaniyu: akademicheskaya retseptsiya amerikanskogo khorrora XXI veka [From social allegory to political statement: Academic reception of American horror of the 21st century]. *Antinomii*, 23 (2), 77–96. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/eixqqy>
34. Platts, T.K. (2017). Obnaruzhenie zombi v sotsiologii pop-kul'tury [Locating zombies in the sociology of popular culture]. *Arkheologiya russkoy smerti*, 4 (1), 151–173. (In Russ.)
35. Robbins, M. J. (2020). *Metamodern monstrosity: Horror cinema in the 21st century* [Master's thesis]. Arlington: Marymount University.
36. Schmeink, L. (2016). *Biopunk dystopias: Genetic engineering, society and science fiction*. Liverpool: Liverpool University Press.
37. Verstynen, T., & Voytek, B. (2014). *Do zombies dream of undead sheep: A neuroscientific view of the zombie brain*. Princeton: Princeton University Press.
38. Vint, S. (2017). Abject posthumanism: Neoliberalism, biopolitics, and zombies. In S.J. Lauro (Ed.), *Zombie theory: A reader* (pp. 171–181). Minneapolis: University of Minnesota Press.
39. Wasson, S., & Alder, E. (2014). Introduction. In S. Wasson & E. Alder (Eds.), *Gothic science fiction 1980–2010* (pp. 1–16). Liverpool: Liverpool University Press

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

АЛЕКСАНДР ВЛАДИМИРОВИЧ ПАВЛОВ

Доктор философских наук,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
профессор Школы философии и культурологии
Факультета гуманитарных наук
101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, 20,
руководитель сектора социальной философии
Институт философии РАН
109240, Россия, Москва, ул. Гончарная, 12, корп. 1
ResearcherID: K-7699-2015
ORCID: 0000-0001-5449-1050
e-mail: apavlov@hse.ru

ABOUT THE AUTHOR

ALEXANDER V. PAVLOV

Dr.Sci. (Philosophy),

Faculty of Humanities, School of Philosophy and Cultural Studies,

HSE University,

Professor,

20, Myasnitskaya, Moscow 101000, Russia,

Doctor of Sciences, Professor,

Head of the Department of Social Philosophy,

Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences,

12, str. 1, Goncharnaya, Moscow 109240, Russia

ResearcherID: K-7699-2015

ORCID: 0000-0001-5449-1050

e-mail: apavlov@hse.ru

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

UDC 7.067.2 + 7.011.26

DOI:10.30628/1994-9529-2023-19.3-177-199

EDN: AWWRNY

Received 30.05.2023, revised 21.08.2023, accepted 29.09.2023

ANNA A. SUVOROVA

Herzen University,
48, Moika Embankment, Saint Petersburg 191186, Russia

ResearcherID: JFB-0032-2023

ORCID: 0000-0002-6421-8514

e-mail: suvorova_anna@mail.ru

For citation

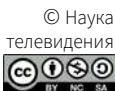
Suvorova, A.A. (2023). Modes of Monstrosity in Visionary and Outsider Art: From Divine to Machine and Back. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (3), 177–199. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-177-199>. <https://elibrary.ru/AWWRNY>

Modes of Monstrosity in Visionary and Outsider Art: From divine to Machine and Back

Abstract. The art of visionaries and outsiders is a space of fantastic narratives, authorial mythologies, and hybrid identities. Their personal religious doctrines and pseudohistorical epics generate monstrous bodies and entities combined with characteristics of the divine, human, and machine.

The article examines the representations of monstrosity in visionary and outsider art, art brut, and art of the insane of the 20th and early 21st centuries, investigating the representations of monsters in the artworks of Karl Brendel (Karl Genzel), Bernard Schatz (L-15), and Allen Christian.

The general characteristics of monstrosity in visionary and outsider art of the 20th and early 21st centuries are the visionary nature of images, multiculturalism, hybridity, the combination of the scientific, pseudoscientific and religious narratives and popular culture. In the early 20th century, religion had a significant impact, manifested in the hybridization of religious images and pseudo-anthropomorphic distortion in art. In the second half of the 20th century, space narratives had a great influence and were embodied in images of aliens, the cosmos, etc. The turn of the 20th and 21st centuries was the time for rethinking technology, and the symbiosis of human and technology, the origin of species and alternative theories of evolution became popular themes.



Keywords: monster studies, visionary art, outsider art, art brut, art of the insane, posthumanism, anthropomorphism, monstrosity, Carl Brendel (Karl Genzel), Bernard Schatz (L-15), Allen Christian

Acknowledgments. The research was supported by an internal grant of the Herzen State Pedagogical University of Russia (project No. 5VG).

УДК 7.067.2 + 7.011.26

Статья получена 30.05.2023, отредактирована 21.08.2023, принята 29.09.2023

АННА АЛЕКСАНДРОВНА СУВОРОВА

Российский государственный педагогический университет

им. А. И. Герцена,

191186, Санкт-Петербург, набережная реки Мойки, 48

ResearcherID: JFB-0032-2023

ORCID: 0000-0002-6421-8514

e-mail: suvorova_anna@mail.ru

Для цитирования:

Суворова А.А. Модусы монструозности в визионерском и аутсайдерском искусстве: от божественного к машинному и обратно // Наука телевидения 2023. 19 (3). С. 177–199. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-177-199>. EDN: AWWRNY

Модусы монструозности в визионерском и аутсайдерском искусстве: от божественного к машинному и обратно

Аннотация. Искусство визионеров и художников-аутсайдеров — пространство фантастических нарративов, авторской мифологии и гибридных идентичностей. Их личные религиозные доктрины и квазиисторические эпосы генерируют монструозные тела и сущности, в образности которых соединяются характеристики божественного, человеческого и машинного.

В статье исследуются репрезентации монструозности в визионерском и аутсайдерском искусстве, ар-брюте и творчестве душевнобольных XX и начала XXI века, и анализируются репрезентации монстров в творчестве Карла Бренделя (Карла Генцеля), Бернарда Шаца (L-15), Аллена Кристиана.

Общими характеристиками монструозности в искусстве визионеров и аутсайдеров XX и начала XXI века выступают: визионерский характер образов, поликультурность, гибридность, соединение научных, псевдонаучных и религиозных нарративов и массовой культуры. В начале XX века сильны влияния религиозной картины мира, что проявляется в гибридации религиозных образов и псевдоантропоморфном искажении в искусстве. Во второй половине XX века космические нарративы имели огромное влияние и воплощались в образах пришельцев, космоса и т.п. Рубеж XX и XXI века был временем переосмысления технологий и симбиоза человека и технологии, происхождение видов и альтернативные эволюционные теории также стали популярными темами.

Ключевые слова: монстрология, визионерское искусство, аутсайдерское искусство, ар-брют, искусство душевнобольных, постгуманизм, антропоморфизм, монструозность, Карл Брендель (Карл Генцель), Бернард Шац (L-15), Аллен Кристиан

Благодарности. Исследование выполнено за счет внутреннего гранта РГПУ им. А.И. Герцена (проект № 5ВГ).

INTRODUCTION

After years of studying naïve and outsider art, and various related forms of non-professional creativity (self-taught art, art brut, visionary art, *neuve invention*), I determined that these objects constantly evade definitions and boundaries. In the very term *outsider* art there is a certain slyness, because for all the alienation of outsiders, their art is still connected with culture. A visionary reveals echoes of an objective world in their unreal ontologies. An outsider or a visionary is most often, in fact, unconsciously appropriating what has been produced by global or local culture. These boundaries and vertexes, conventions and gaps between outsider art and the art of “insiders” should be a special area of this study. The optics of this article is an attempt to determine the specificity of monstrosity in visionary and outsider art.¹

¹ Colin Rhodes, Art Historian and one of the most famous specialists in outsider art, underlines

Over the past decades, monster studies have been aimed both at developing the theory (Cohen, 1996; Picart & Browning, 2012) and various aspects of the representation of monsters in history and modern culture (Weinstock, 2014; Koenig-Woodyard et al., 2018). However, a dedicated study of monstrosity in visionary and outsider art has not taken place yet.

This study examines the representation of monstrosity in visionary and outsider art and the characteristics attributed to monsters. The research problem lies in the necessity to study the image of the monsters in visual representation: gods and goddesses, aliens and “intergalactic angels,” etc., since most of the existing studies do not cover this theme, and the representation of monsters is understudied. The object of my analysis is visionary and outsider art, which include characters representing monsters of various types. For this study, I obtained material from analyzing three artists, Carl Brendel (Karl Genzel), Bernard Schatz (L-15), and Allen Christian. Carl Brendel (Karl Genzel) was chosen as he presents outsider art of the early 20th century and different discursive poles that are of interest for this study. The other two artists—Bernard Schatz (L-15) and Allen Christian—present visionary and outsider art of the second half of the 20th—early 21st century and belong to a different sphere of non-professional art (persons who weren’t forcibly isolated), which allows us to study the representation of the intergalactic and technical monsters. The aim is to identify the peculiarities of the monster representation in visionary and outsider art in the perspective of posthuman turn.

The objectives of the study include the following steps:

- to interrogate the concept of monsters in the perspective of posthuman turn;
- to study different approaches to the concept of monsters and to identify strategies for constructing the otherness in visionary and outsider art;
- to identify the features of monstrosity in visionary and outsider art;
- to analyze the works of Carl Brendel (Karl Genzel), Bernard Schatz (L-15), Allen Christian for the representation of monstrosity, to identify common representation strategies based on them.

The methods of formal, semiotic, and narrative analysis will be used to identify monster representation patterns in visionary and outsider art. The

that the definition of terms has always been controversial. He defined outsider art as synonymous until the 1980s with art brut. The “iconic” figures of outsider art were socially or culturally marginal figures: usually undereducated, sometimes alien to the prevailing dominant culture, many had been diagnosed as mentally ill. Also, Colin Rhodes argues with the positions of Jean Dubuffet and Roger Cardinal in the definition of spiritualist mediums, such as Augustin Lesage and Madge Gill and others with visionary experience, as outsider artists. Following this position, outsider art and visionary art are intercrossed fields.

following discourse theory and various types of statements are used as research materials: visual art, texts by artists and researchers, images and narratives of popular culture.

OUTSIDER AND VISIONARY ART IN THE CULTURE OF THE LATE 19TH—EARLY 21ST CENTURY

During the history of outsider art, its conceptual frames and boundaries have been quite volatile. In certain periods of the existence of the term, outsider art included self-taught art, art of the insane (artworks of persons with mental disabilities), and art of social outcasts. For many centuries (Middle Ages, Renaissance, Enlightenment), the phenomenon of outsider art was not described through conceptual frameworks, although individuals who today can be considered as outsider artists created their artworks. The first precedents of terminological meaning and systemic description appeared at the turn of the 19th and early 20th centuries. Outsider art has a discursive character and, despite the emergence of the term in 1972, it included earlier art phenomena: art of the insane (Hans Prinzhorn) and art brut (Jean Dubuffet). The person who coined the term outsider art, Roger Cardinal, emphasized the specificities of this type of art, explaining that it is not measurable only by the boundaries of mental dysfunction:

I should point out that the criteria for Outsider Art (*art brut*) are sufficiently flexible to embrace not only art arising within the context of extreme mental dysfunction but also art produced by individuals who are quite capable of handling their social lives but who recoil, consciously or unconsciously, from the notion of art being necessarily a publicly defined activity with communally recognized standards. (Cardinal, 2009, p. 1459)

Nevertheless, the term outsider art is sometimes criticized in contemporary institutions, exhibition practice and activism because of the change in the discourse of mental and physical disability, as well as the transformation of social boundaries. Also, the criticism of the concept is due to a change in the structure of art, the institutional boundaries within art are becoming more transparent, both the works of outsiders and insiders are included in large exhibitions of contemporary art and museum expositions. Nevertheless, it is premature to talk about the irrelevance and non-functionality of the term. In spite of discussions about the usage of this term (Hahl et al., 2017), the discourse of art authenticity is essential and widespread in museums and art business. All of the above leads to the active use of terminological frames “art brut,” “art of the insane” in the context of historical collections and outsider art to describe diverse phenomena of contemporary non-professional and non-institutionalized art.

Under these circumstances, a new, posthuman metaphysics can recognize, as the a priori ontological locality of knowledge produced by someone, the impossibility of knowing the Universe. Thus, new horizons of the ethics of outsider creativity, rather than aesthetics, are opened. Outsiders create the space of their worlds, which do not imitate anything, but, on the contrary, have an ontological and creative self-sufficiency. In the construction of outsider ontology, we find narratives, languages, images, and symbols appropriated and reshaped in our own way.

The creativity of outsider artists often has a complex character. Drawings and canvases, texts and videos produce a distinct universe, organized according to the creator's ontological attitudes. In the history of outsider art, there are dozens of harmonious, well-structured ontological systems. Cultural attitudes, national and religious narratives, personal semiology and traumas become a basis for individual ontologies, demonstrating their enormous variability. Similar author's ontologies of outsiders, embodied in various creative forms, unite the worlds of physical objects and states, mental images, scientific hypotheses, fiction and nonfiction, phenomena of media culture.

When outsiders create monsters, one otherness produces another. Outsider's monsters are a part of outsider ontologies, in which being is built according to its own laws, including its own structure, form and properties of being, space, time, and motion.

MONSTER STUDIES AND THE POSTHUMAN TURN IN INTERDISCIPLINARY PERSPECTIVE: THEORETICAL ASPECTS

Initially, let us explain some theoretical approaches on monster studies applicable to analysis of visionary art and outsider art. Who are monsters? Where they may be found? In 2017, Mittman wrote about the opportunity to locate the monstrous, because they don't lie solely in its embodiment, its location, the process(es) through which it enacts its being. The crucial importance of the monsters is (perhaps primarily) in its impact on culture in general (Mittman, 2017).

In one of the most significant texts dedicated to monster theory, *Monster Culture* (Seven Theses), Cohen (2016) emphasizes that the monster is a cultural phenomenon, and we should strive to understand cultures through the monsters they inhabit. Cohen's *Monster Culture* (Seven Theses) may be analyzed in the perspective postmodern and posthumanism studies. Due to the object of this research more relatable theses are chosen.

The first thesis is, "The monster's body is a cultural body":

Vampires, burial, death: inter the corpse where the road forks, so that went it springs from the grave, it will not know which path to follow.

Drive a stake through its heart: it will be stuck to the ground at the fork, it will haunt that place that leads to many other places, that point of indecision. Behead to corpse, so that, acephalic, it will not know itself as subject, only as pure body. (Cohen, 1996, p. 4)

The monster's body quite literally incorporates fear, desire, anxiety, and fantasy (ataractic or incendiary), giving them life and an uncanny independence.

Even more essential in the perspective of this study is the following characteristic, mentioned by Jeffrey Jerome Cohen in the third thesis, "The monster is the harbinger of category crisis." The main point of this thesis is, "The monster always escapes because it refuses easy categorization" (Cohen, 1996, p. 6). For the reason of its ontological liminality the monster "notoriously appears at times of crisis as a kind of third term that problematizes the clash of extremes" (Cohen, 1996, p. 6). The idea of monsters as a concept recalls us to radical rethinking of boundary and normality. As Cohen wrote, "the monster resists any classification built on hierarchy or a merely binary opposition, demanding instead a 'system' allowing polyphony, mixed response (difference in sameness, repulsion in attraction), and resistance to integration" (Cohen, 1996, p. 7).

The fourth thesis leads straight forward to the idea of outsider art: "The monster dwells at the gates of difference." The author claims that,

The monster is difference made flesh, come to dwell among us. In its function as dialectical Other or third-term supplement, the monster is an incorporation of the Outside, the Beyond—of all those loci that are rhetorically placed as distant and distinct but originate Within. Any kind of alterity can be inscribed across (constructed through) the monstrous body, but for the most part monstrous difference tends to be cultural, political, racial, economic, sexual. (Cohen, 1996, p. 7)

To summarize the characteristics of monsters in culture, S. Erle and H. Hendry (2020) outline the following:

- monsters serve as metaphors for anxieties of aberration and innovation;
- monsters represent evil or moral transgression and each epoch, evidences a "particular type of monster";
- social and cultural threats come to be embodied in the figure of a monster and their actions literalize our deepest fears.

The concept of monsters in the perspective of posthuman turn interrogates R. Braidotti, P. MacCormack and other researchers. A posthuman is one of the basic ideas of posthumanism, understood "as a point of assembly of mythical, chimerical, technological, social, biological; as a further deconstruction of humanistic 'Vitruvian man'" (Kriman, 2020, p. 58). As R. Braidotti (2013) and Fr. Fernando (2019) wrote, the main features of posthuman are post-anthropocentrism, post-dualism, and post-humanism. Following the analysis of these concepts in the context of philosophical

anthropology, the tendency to de-anthropologization is becoming more visible. The destabilization of previous opposites such as man/woman, culture/nature, etc., outlined as the key position of post-anthropocentrism approach of posthuman. One of the most distinguished examples of this deconstruction are post-gender beings such as Dolly the sheep cloned in 1996 (Braidotti, 2013, p. 74). Also, the embodiment of post-anthropocentrism both natural and produced (OncoMouse), represents impossibility of hierarchy (Haraway, 1997, pp. 51–52).

The comprehension of the concepts of monsters or monstrosity in literature, contemporary research and culture based at the intersection of the humanities and social sciences showed that in contemporary culture monsters have become “more humane than ever before” (Erle & Hendry, 2020). They demonstrate characteristics of human beings:

Monsters are strong, resilient, creative and sly creatures. Through their playful and invigorating energy, they can be seen to disrupt and unsettle. They still cater to the appetite for horror, but they also encourage us to feel empathy. The encounter with a monster can enable us to stop, wonder and change our attitudes towards technology, our body and each other. (Erle & Hendry, 2020)

P. MacCormack in *Posthuman ethics: Embodiment and cultural theory* interrogates the posthuman from a transhumanist perspective. In her point of view, posthuman is an attempt of “thinking the new grand narrative of the human itself” (MacCormack, 2016, p. 8). The category of the human is questioned “in order to exclude any limitations or accountabilities in reference to immanent existences of other lives, including other ‘human’ lives, be they considered majoritarian human or minoritarian flesh” (MacCormack, 2016, p. 8). The rethinking of characteristics which made minoritarians the object of former oppression—the incomplete, the hybrid, the germinal—are offered as a future design for the infinite human.

As MacCormack sees the features of the posthuman, it can be “as ethical, material, experimental, creative and yet which escapes definition—the organically human but inhuman, the a-human, the nonhuman, the infinite wonders of diverse human forms” (MacCormack, p. 79). Monstrosity is presented as “a spectacle of flesh (in ‘deformity’),” “capability (in diffability for example),” it includes patterns of non-specular expressivity (in the spectrum of unremarkable behavior) (MacCormack, 2016, pp. 79–80). But despite of the attempts to build the catalog of monstrosity, its contingent is uncontainable: “Monsters have been studied from the mystical to morally objectionable, and currently include a constellation of disparate corporealities from diffability studies to perpetrators of school massacres, online roleplay gamers to queers” (MacCormack, 2016, p. 80).

The definitions of monsters given by MacCormack (MacCormack, 2016) are

discursive:

- 1) they are not not-monsters, not us, not normal (MacCormack, 2016, p. 82);
- 2) the monsters are creatures *in between, the mixed, the ambivalent* (MacCormack, 2016, p. 86) (the same characteristics were also given Braidotti). There is also a resistance to any singular definition of subjectivity, “reflecting the ‘holes’ of discourse enclosed simply as ‘other’” (MacCormack, 2016, p. 88);
- 3) they are the others, but their otherness has a discursive character (the very flesh of the other that is usually subjugated). As MacCormack wrote, “an event of the human cannot be posthuman if it stands in opposition to a less attractive, oppressed or suppressed other who both threatens to re-emerge in order to subsume it, but also reminds it of the irrefutable necessity for dominance in the quest for liberation from the flesh” (MacCormack, 2016, p. 83);
- 4) the quality to be in between provide the hybrid character of monsters: “the monster operates through this system of hybridity” (MacCormack, 2016, p. 82);
- 5) the monsters are perceived as a mystical or aberrant grotesque (primarily defined through ‘mal’formation of the flesh) (MacCormack, 2016, pp. 85–86). But in order for old monsters to be replaced by new monsters “there will always be a form of monstrosity devalued beyond all others” (MacCormack, 2016, p. 87);
- 6) “monstrosity requires a certain lawlessness” (MacCormack, 2016, p. 92), so monsters show the triumph of pure singularity;
- 7) monsters are the reflection of exclusion: “monsters are lesion bodies that majoritarian regimes say must be excised from the body politic, the corpus, for the benefit of all” (MacCormack, 2016, pp. 92–93).

Monster studies may be applicable in several disciplines: as a part of culture and gender studies, art criticism, etc. The range of multidisciplinary connections brings into focus the pertinent theoretical and methodological challenges relating to how the monstrous finds application not only in critical thinking but also in art and visual culture. Let us turn to the theory and methodology of discourse, based on the writings of Michel Foucault (Foucault, 2002; Foucault, 2003) and postmodernism and posthumanism theory (Deleuze & Guattari, 1977). Recent interdisciplinary investigations of monsters or monstrosity (Kriman, 2020; Erle & Hendry, 2020) find Foucault’s theory appropriate for monster studies.

Moreover, the approach of Michel Foucault’s writings—both theoretical and conceptual—is applicable to developing the methodology of monster studies in outsider art (Foucault, 2003). Foucault in his lectures on Abnormal (Foucault, 2003)

outlines three different figures of monstrosity: the “human monster”—someone or something having the “capacity to create anxiety (...) due to the fact that it violates the law” (Foucault, 2003, p. 56); the “individual to be corrected”; and the “masturbator” breaking the moral law. Foucault in his *Abnormal* interrogates the shifting relations between the normal, the abnormal, and the sexually deviant to explain monstrosity. Also, in support of the convergence of Foucault’s optics and the approaching posthuman turn, it will be persuaded that Foucault emphasized the quality of or “blending” of species, sexes and forms (Foucault, 2003, p. 63). Summarizing this, monsters in visionary and outsider art might embody some cultural unconsciousness, cultural body. Monsters, represented by visioners and outsiders, became the dialectical Other and recall us to radical rethinking of boundary and normality.

Analyzing outsider and visionary art, art of the insane, we are handling a double discursive construction. On the one hand, these authors, as artists and personalities, are excluded (or rather, expelled) from the limits of the norm, pushed into the space of pathology (or some kind of human zoo); on the other hand, the images they produce are a priori encoded as abnormal or pathological. The statements of outsiders (textual, visual, performative) are a priori regarded as pathology due to their predetermined exclusion. Imagery and aesthetics of outsider art, often fed by the mainstream of culture, seem to function in a dual coding mode: the created images are recoded in an unconventional logic. Thus, outsider art is a constructed discourse, where the monstrous is both excluded from the cultural context and reflects it. For examining the idea of monstrosity, this exclusion and recoding are crucial. Foucault’s discourse theory shows each analyzed case as a separate discourse which intersects with other discursive formations.

I will consider both the local outsider’s narratives (each of them formed a unique discourse) and the discourse of monstrosity in this research, without analyzing other intersectional discourses. In the discourse of monstrosity, research optics will be aimed at tracking the posthuman turn—from a deconstruction of humanistic “Vitruvian man” to the appearing of the main features of posthuman: post-anthropocentrism, post-dualism and post-humanism, the disappearance of binaries, hierarchies and connections.

In the perspective of discourse theory, the following scheme of analysis is proposed:

- definition of the discourse of the outsider or visionary multiverse (based on the available statements of the authors or evidence about them);
- identification of double codification (connection of the exclusion of the author and understanding the creator as an excluded person);
- definition of the monstrous in the perspective of non-conventional

appropriation of images and narratives of the dominant culture, conventions and breaks with it;

- interpretation of the language used, symbols and techniques in the outsider object in terms of comparison with the characteristics of monstrosity indicated above (also via semiotic analysis).

The research material was the cases of artists Carl Brendel (Karl Genzel), Bernard Schatz (L-15), Allen Christian. The choice takes into account the following factors: the presence of sufficient material to identify the discourse of the author's multiverse, the necessary corpus of images of the monstrous, the presence of articulated / amenable to deconstruction elements of analysis. Thus, the following works of the named authors are distinguished:

- Carl Brendel (Karl Genzel) (1871–1925) (*Three Head-and-Feet Figurines* (n.d.));
- Bernard Schatz (L-15) (1931–2015) (*Raku Solid Body Porcelain Sculptures* (1987), *Inter-galactic Angels* (1987; different series));
- Allen Christian (b. 1957) (*Found objects and Objects* (n.d.)).

WEIRD GODS OF CARL BRENDEL (KARL GENZEL)

Carl Brendel (Karl Genzel) (1871–1925), his life and work, was described in an extensive monograph by Hans Prinzhorn in his book (1922), *Artistry of the mentally ill*. Brendel is one of the Ten Schizophrenics who was given the pseudonym Karl Brendel. Karl Genzel was born in Thuringia, worked as a bricklayer, plasterer, and molder. He had signs of mental illness, and was hospitalized in the early 20th century for schizophrenia, after “a series of prison terms for increasingly violent behavior, and a partial amputation of one of his legs” (Borum, 2023).

Prinzhorn characterized Genzel's delusion as religious, so his artistic productions in the asylum were uniquely abstracted, carved figures with some religious motifs (Prinzhorn, 1922). Before schizophrenic manifestation, Genzel had carved wooden figures for his children, and in the asylum, he began to mold obscene shapes from chewed bread. As Jenifer P. Borum described:

He soon began to carve animal figures in wood, and increasingly inventive forms, often with religious overtones. Focused on the figure of Jesus Christ, Genzel forged a visionary mode of figuration that included hermaphroditism, and variations on the convention of the crucifix that evolved into creatures with giant heads supported by stork-like legs. Genzel's facility for abstracting the human figure was recognized by Paul

Klee, who imitated and refined his compositions, a modernist homage to the raw power of his Outsider muse. (Borum, 2023)

Brendel created odd, hybrid figures, embodied a kind of conditional, “broken” anthropomorphism. Obviously, Brendel manifested himself as a demiurge, who sustained new forms of being that have recently appeared from available pieces of matter, lumps of a human. Although they resemble a person in their elements, they are habitual, non-human forms of life.

The three figurines of the head and legs, that Prinzhorn reproduced in his book, are a good example of the author’s monstrosity (Fig. 1–2). They consist of absolutely round heads with conditional faces with eyes, noses, mouths, ears. One of the heads bears the features of masculinity—with a mustache and a beard; the others two have details resembling penises. But an exceptional oddity is that these figures are in their cephalopod-like appearance—they have no bodies and arms (only one conditional arm is located between the legs). Thus, the figures represent radical oddness. They are conditionally monstrous for us, but, apparently, not for Karl Brendel.

To summarize the case of Karl Brendel, it is possible to identify the following patterns of the monstrosity construct:

- it is a precedent of double exclusion, the author was excluded in the social field and repressed by the psychiatry (the division into norm and pathology), and his art, by categorization’s grids, is outside the bounds of conventional art;
- the objects of Karl Brendel are practically not amenable to classification and nomination, and attempts at this nomination were manifested in comparison with so-called “primitive” African art;
- the images of the monstrous are marked by radicalized hybridity, contrary to the attitudes rooted in a European culture of the early 20th century;
- deconstruction of dichotomies and / or rejection of them, which manifests itself in the unification of the earthly and divine, anthropomorphic and non-anthropomorphic, human and animal principles.

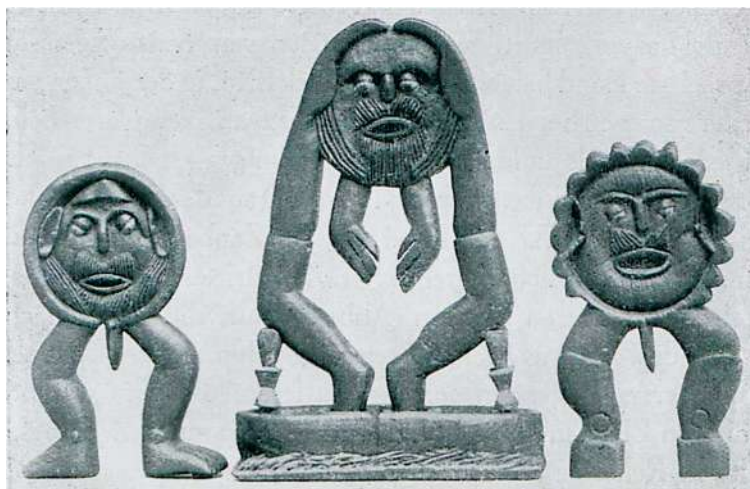


Fig. 1–2. *Three Head-and-Feet Figurines: Front and rear views, Wood (Carl Brendel, n.d.). Photo from the 1922 book *Bildneri der Geisteskranken* by Hans Prinzhorn²*

² See the image source: <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/prinzhorn1922/0174/image> (03.10.2023)

INTER-GALACTIC ANGEL L-15 (BERNARD SCHATZ)

Space themes have been developing in visionary and outsider art since the turn of the 19th and 20th centuries. The presentation of this topic in fiction, cinema, television series, comics, and news stimulated the emergence of many outsider ontologies. The central place in them was occupied by the structure of the Universe, interplanetary and intergalactic travel, life on other planets, alternative evolution and the origin of man, the theory of panspermia, space aliens and their technological development. A significant density of cosmic ontologies can be observed in artworks of outsider artists, whose personal formation occurred at the beginning of the cosmic era—the 1960s.

Bernard Schatz (1931–2015), an American visionary artist, experienced a psychic breakdown—a vision of intergalactic angels, and then took the name L-15. His history can be analyzed as an outsider ontology, which includes performance (performances on television shows (Fig. 3-4), specific public self-presentation (Fig. 5), and performance of music), sculptures and objects from different materials, and memories and entries of visionary revelations.

In his texts, Bernard Schatz describes a meeting with intergalactic angels, a peculiar procedure for initiating and recognizing himself as part of an intergalactic community, as well as some events of his life. The text of 1986, which retrospectively describes the moment of Schatz's meeting with aliens and his transition to a different status—L-15, may be the most significant (based on the artist's biography of the mid-50s):

Two months ago the most amazing thing happened. I found myself in a hospital being examined for the cause of extensive internal bleeding. At one point in the investigation (which took a number of days—the 'cause of the bleeding' mysteriously was never found) they took me to the x-ray department for the notorious Barium x-ray examination. (L-15. Artist Compound, n.d.)

This boringly begun narrative is interrupted by the space motif, setting the boundaries of another intergalactic ontology. The story, which began as an informational text, further preserving this structure and logic, is transformed from a description of everyday reality into an unfolding of a cosmic ontology:

Well, as soon as my body was bombarded with x-rays (and cosmic energy released) the room became filled with a wonderful golden-blue light, and two beautiful figures became manifest to me. They were about 7 feet tall, had glorious rainbow colored wings, and were clad in magnificent glowing gold raiments. They signaled to me to be silent about their presence, and came and touched me. At once I became filled with an inner peace (I believe that at that instant the

bleeding stopped) and a wonderful feeling of happiness. They spoke to me in a foreign, or rather an alien tongue—which for some reason I could understand. (L-15. Artist Compound, n.d.)



Fig. 3–4. Cheyanne Schatz. Screen captures from *The Steve Allen Show*. August 2, 1963³

³ See the image source: <https://www.youtube.com/watch?v=-U4tffp1jko> (03.10.2023)

These shining messengers were Intergalactic Guru-Angels who could influence Bernard's past. From that moment on, the aliens accompanied him, appearing and disappearing unnoticed by other people and speaking to him in a strange musical language, similar to the melody of a harp. The alien creatures have revealed that obscure physiotherapist Bernard Schatz is also an Intergalactic Angel Guru and is 28 million years old (28,918,357 to be exact) and has traveled across more than 16 million celestial bodies (L-15. Artist Compound, n.d.).

Thus, hundreds and hundreds of objects created by L-15 over many decades are variations of representations of Intergalactic Guru-Angels. He made the huge series of *Intergalactic Angels in Glazed Porcelain on Velvet Fabric Bodies* (1987); *Intergalactic Angels in Glazed Porcelain on Wire Bodies* (1987), *Intergalactic Angels in Glazed Porcelain on Wire Bodies* (1987) and others. Therefore, L-15 explores the inhabitants of a metaverse generated by him. Since, according to Schatz, the number of Intergalactic Guru-Angels is huge, he shows us many variations of them. Unlike his memoirs, the angels do not have visual intersections with the images of Christian angels at all. Rather, they resemble something hybrid, composed of the motives of nature—both wildlife and inanimate nature. These can be “tadpoles” with comet tails (*Intergalactic Angels in Glazed Porcelain on Velvet Fabric Bodies*) or some entities resembling birds and airplanes at the same time (*Intergalactic Angels in Glazed Porcelain on Wire Bodies*). But in a few cases, they do not carry any chaotic connotations.



Fig. 5. A Folk performance by L-15. L-15 combines the old Cheyanne Schatz performance style with a *Visionary Folk Art* presentation from the Jargon Society in Blacksburg, VA, 1985⁴

The theme of the monstrous is continued by Bernard Schatz in his peculiar studies, which he presented as visual artifacts. For example, his idea of an alternative

⁴ See the image source: <https://www.youtube.com/watch?v=-U4tffp1jko> (03.10.2023)

evolution is provided in *Skulls of Missing Link* (n.d.)—ceramic braincases of extinct animals which once existed, according to Bernard.

Another version of the monstrous is a series of *Raku Solid Body Porcelain Sculptures* (1987), which seems to represent the chthonic spirits of the earth. As if the clay from which these creatures were molded turned out to be animated, able to move and express emotions. Also in this series, one can trace a certain anthropomorphism—outlined “eyes” and “mouth,” with some semblance of body and hands.

To sum up the study of the history and narratives of L-15 (Bernard Schatz), the following patterns of the monstrosity construct were revealed:

- Bernard Schatz, on the one hand, was a somewhat isolated person due to his mental status, but, on the other hand, American multiculturalism and the emerging postmodern attitudes in art do not make him an outcast or totally excluded;
- Bernard Schatz was included in discourses related to American popular culture (participation in shows with various performances), interest in aliens and extraterrestrial civilizations, contemporary art;
- the L-15 multiverse was not fully integrated with current scientific or religious concepts due to various integration paths. But at the same time, L-15 formed a fantastic hybrid far from the mainstream;
- in creating images of the monstrous, L-15 generates hybrid entities that fit into the concept of in between, the mixed, the ambivalent: his beings simultaneously bear the features of the human and alien or chthonic;
- his monsters have a hybrid character embodied in formal markers and descriptive language. Hybrids have an unconventional character for accepted discourses, cosmic narratives are combined with religious ones.

HOUSE OF BALLS BY ALLEN CHRISTIAN

Allen Christian (b. 1957), a.k.a. Mr. Lucky or The House of Balls Guy is a self-taught artist who makes a sort of cyborgs from different things such as electric and garden tools, wire, etc. He was born in Minneapolis, the sixth of nine children, “his fifth grade art teacher arranged Saturday drawing classes for him at the Minneapolis Institute of Arts, but the young artist quit after several sessions” (American Visionary Art Museum, n.d.). In his childhood, Christian spent very happy hours in his father’s basement workshop.

During his four years of military service, based mostly in Europe, Christian was inspired by cultures possessed of “a vast history, where art was valued as a social treasure” (American Visionary Art Museum, n.d.). Christian had been working as an electrician during the 2000s, and later he had “enchanted visitors” to his Minneapolis-based House of Balls. This jam-packed studio was filled with found objects and recycled art. To give characteristic to his art, Christian says he “discovered the essence of humanity through found objects and through inanimate objects that are cast-offs. I try to give these inanimate objects a new lease on life, to imbue them with emotion” (American Visionary Art Museum, n.d.).

Allen Christian explains the idea of his creativity:

It's about an experience that I want to give somebody. Something of live a different person. I begin at a second grave that I do an image of Christ through seeing myself and an admiration that I got to give me a sense of identity (...) I purposefully take things to rearrange them in a way that I find beauty and sometimes other stories. (...) It's really trying to get people, to their own life, some specificity about art, how you can rearrange the elements of your life to give meaning, to give individuality and give your life meaning. (...) It's a way for me to look outside and for me to look inside myself. Over a short period of time, they came to appear to me as a kind of experiment and playing with public engagement. This is about my outgrowth. (Allen Christian, n.d.)

At the House of Balls, there are many found objects that Allen Christian transformed into anthropomorphic creatures. (Fig. 6). Sometimes this can be done without any alteration at all, as in the case of electrical appliances—central-symmetrical dials are easily recognized by us as a smile and eyes (here, his experience as an electrician helps him). In other cases, he does customization, connecting several utilitarian objects. A shovel makes a face with slitted eyes, a pitchfork becomes sharpening hair, a large glass light bulb and jaw-wire and eye-socket details transforms into a “skull.”

But often anthropomorphic images have more complex characteristics: these are faces cut in metal, found object faces and figures assembled from a variety of metal and other details. These domestic cyborgs are part of our everyday life, they accompany us throughout our lives—electrical appliances, lamps, agricultural implements (Fig. 7). And after its utilitarian life, we do not send all this household stuff to scrap; we do not throw it in a landfill, but, as it were, we give it, so close and already humanized, a place to live next to us. Actually, all these “home” cyborgs do not embody horrors and fears at all, but, on the contrary, goodness and hope.

Christian's way of interpretation of “domestic cyborgs” correlates with the idea of Donna Harraway's *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*:

A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as creature of fiction. Social reality is lived social relations, our most important political construction, a world-changing fiction. (...) This is a struggle over life and death, but the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion. (Haraway, 1985, pp. 65–66)



Fig. 6. *Found Object*. Allen Christian, n.d.⁵



Fig. 7. *Object*. Allen Christian, n.d.⁶

⁵ See the image source: <https://www.houseofballs.com/?pgid=jx3g2r1z-477e13e5-daf1-48dc-8a6a-db409898dcc4> (03.10.2023)

⁶ See the image source: <https://www.houseofballs.com/?pgid=jx3g2r1z-b7532fe9-ec79-42fc-958d-367bfcdcf8ac> (03.10.2023)

To summarize the case of Allen Christian, the following aspects of the representation of monstrosity have been revealed:

among other analyzed authors, Allen Christian is the most integrated into American society: this is due to the changing culture and the rooting of the principles of post-industrial culture, which emphasizes the special significance of individuality;

in the Allen Christian multiverse, man and machine are equal partners: it is not technology that serves humanity or enslaves it, but some kind of symbiosis is built. Another unusual context is caring for a robot, a mechanism, a car—in the Allen Christian multiverse, they are likened to pets or relatives who need care that was previously shown only to human beings;

from the point of view of formal and semiotic optics, Allen Christian's monsters are transhuman hybrids, "domestic cyborgs" with emotional, humanistic, and technological components that do not come into conflict.

CONCLUSION

The study reveals that the symbolical and discursive characteristics of monstrosity and otherness in the case of each artist appear in different ways. The art of outsiders and visionaries represents the exclusion of the excluded. The construct of double isolation—social (often including physical, intellectual, and mental aspects) and cultural—creates situations for these artists to function outside of existing conventions. Images of culture penetrate the multiverses of outsiders, but are codified by them in a specific way, and, being returned back to the cultural context, are subjected to double codification in the course of interpretation.

To understand the constructs of monstrosity, the discourse of this phenomenon is principal: outsiders (especially in the period of modernity) are monsters themselves in the optics of the cultural community, the view of their art is similar to the view of the "human zoo," it is valuable for its strangeness sought by European culture. That is, in the MacCormack's categories, they themselves are *not non-monsters, not us, not normal*. Monsters spawn monsters as their friends, their inner circle, their gods (Carl Brendel, (Karl Genzel)), mentors (Bernard Schatz (L-15)), relatives (Allen Christian).

As we approach modernity, the time of the formation of the posthuman turn, it becomes clear to mankind. The wildness, the irregularity of Karl Brendel's

images of phallic gods, even for a researcher, required special cultural “props,” while at the beginning of the 21st century, Allen Christian’s domestic cyborgs are understood by the townsfolk. That is, monstrosity of the outsiders functions in culture, including the reception of this imagery.

For all the specificity of monstrosity, in these visionary and outsider art images, there are the key theoretical characteristics of this category designated by Donna Haraway, Jeffrey Jerome Cohen, Patricia MacCormack, Michel Foucault. Outsiders’ monsters are in between, the mixed, the ambivalent, to a much greater extent than the monsters spawned by mainstream culture.

The general characteristics of the representation of monstrosity in visionary and outsider art of the 20th—early 21st centuries are: visionary nature of images, multiculturalism, hybridity, the combination of scientific / pseudoscientific, religious narratives and images of popular culture. In the early 20th century, religion had a significant impact, manifested in the forms and symbols of art—the hybridization of religious images and pseudo-anthropomorphic distortion. The second half of the 20th century had an active influence of “space” narratives embodied in the images of aliens, cosmos, etc. The period at the turn of the 20th—early 21st centuries is the time of the rethinking of technology, neighborhood, and symbiosis of man and technology (technological monsters, “machine body,” animation of the machine), and the themes of the genesis of species and alternative evolutions.

The results of this paper can contribute to further studying of how otherness and monstrosity are represented in visionary and outsider art. Also, it may show different results when looking at a different set of non-professional artists, which provides opportunities for future research.

REFERENCE

1. American Visionary Art Museum. (n.d.). *Allen Christian*. Retrieved April 8, 2023, from <https://www.avam.org/artists/allen-christian>
2. Allen Christian. (n.d.). *Allen Christian’s House of Balls* [Video]. Vimeo. Retrieved April 8, 2023, from <https://vimeo.com/115012039>
3. Borum, J.P. (2023). *Karl Genzel*. OutsiderArtFair. Retrieved February 28, 2023, from <https://www.outsiderartfair.com/artists/karl-genzel>
4. Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.
5. Cardinal, R. (2009). Outsider art and the autistic creator. *Philosophical Transactions of the Royal Society B—Biological Sciences*, 364, 1459–1466. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0325>
6. Cohen, J. J. (1996). *Monster theory: Reading culture*. University of Minnesota Press.

7. Deleuze, G., & Guattari, F. (1977). *Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia*. New York: Viking Press.
8. Erle, S., & Hendry, H. (2020). Monsters: Interdisciplinary explorations in monstrosity. *Palgrave Communications*, 6 (1), Article 53. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-0428-1>
9. Fernando, F. (2019). *Philosophical posthumanism*. Bloomsbury Publishing.
10. Foucault, M. (2002). *Archaeology of knowledge*. Psychology Press.
11. Foucault, M. (2003). *Abnormal: lectures at the Collège de France, 1975–75*. New York: Picador.
12. Hahl, O., Zuckerman, E.W., & Kim, M. (2017). Why elites love authentic lowbrow culture: Overcoming high-status denigration with outsider art. *American Sociological Review*, 82 (4), 828–856.
13. Haraway, D.J. (1985). A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s. *Socialist Review*, (80), 65–108. Retrieved May 26, 2023, https://monoskop.org/images/4/4c/Haraway_Donna_1985_A_Manifesto_for_Cyborgs_Science_Technology_and_Socialist_Feminism_in_the_1980s.pdf
14. Haraway, D.J. (1997). *Modest witness at second millennium: Female man meets OncoMouse*. London: Routledge.
15. Kriman, A. (2020). The Posthuman Turn to the Post(non)human. *Voprosy Filosofii*, (12), 57–67. <http://dx.doi.org/10.21146/0042-8744-2020-12-57-67>
16. L-15. *Artist Compound*. Roswell, N.M. Aug. 1, 1986. (n.d.). Retrieved March 21, 2023, from http://www.l-15.org/roswell_nm_1986-87.htm
17. MacCormack, P. (2016). *Posthuman ethics: Embodiment and cultural theory*. London: Routledge.
18. Mittman, A. S. (2017). Introduction: The impact of monsters and monster studies. In A.S. Mittman & P.J. Dendle (Eds.), *The Ashgate research companion to monsters and the monstrous* (pp. 1–14). London: Routledge.
19. Koenig-Woodyard, C., Nanayakkara, S., & Khatri Y. (2018). Introduction: Monster studies. *University of Toronto Quarterly*, 87 (1), 1–24. <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.1>
20. Picart, C.J.S., & Browning, J.E. (2012). *Speaking of monsters: A teratological anthology*. Springer.
21. Prinzhorn, H. (1922). *Bildneri der Geisteskranken*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-64934-9>
22. Weinstock, P.J. (2014). *The Ashgate encyclopedia of literary and cinematic monsters*. Ashgate Publishing, Ltd.

ABOUT THE AUTHOR

ANNA A. SUVOROVA

Dr.Sci. (Art History), Docent,
Professor at the Department of Theory and History of Culture,
Herzen University,
48, Moika Embankment, Saint Petersburg 191186, Russia

ResearcherID: JFB-0032-2023

ORCID: 0000-0002-6421-8514

e-mail: suvorova_anna@mail.ru

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

АННА АЛЕКСАНДРОВНА СУВОРОВА

Доктор искусствоведения, доцент,
профессор кафедры теории и истории культуры,
Российский государственный
педагогический университет им. А. И. Герцена
191186, Санкт-Петербург, набережная реки Мойки, 48

ResearcherID: JFB-0032-2023

ORCID: 0000-0002-6421-8514

suvorova_anna@mail.ru

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 19 (3), 2023. Научный журнал

Главный редактор — Г.Р. Консон

Ответственный секретарь, редактор — О.Б. Хвоина
Редактор — Е.С. Еркина

Компьютерная верстка — Т.М. Лукова

Подписано в печать 28.09.2023
Усл. печ. л. 12,5. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре
Института кино и телевидения (ГИТРа)

Контактная информация:
8 (495) 787-65-11
www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru
125284, Россия, Москва,
Хорошевское ш., д. 32А

THE ART AND SCIENCE OF TELEVISION 19 (3), 2023. Journal

Editor-in-Chief—G.R. Konson

Executive Secretary, Editor—O.B. Khvoina
Editor—E.S. Yerkina

Desktop Publishing—T.M. Lukova

Signed to print on 28.09.2023
Cond. printed sheets 12,5. Circulation 200 copies.

Printed at the Publishing Centre
of the GTR Film & Television School

Contacts:
+7 (495) 787-65-11
www.gitr.ru, e-mail: journal@gitr.ru
125284, Khoroshevskoe shosse, d. 32A
Moscow, Russia