

**Т.Е. Фадеева**

кандидат искусствоведения,

старший преподаватель Школы дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна

НИУ «Высшая школа экономики»

[tatiana.evg.fadeeva@gmail.com](mailto:tatiana.evg.fadeeva@gmail.com)

## ТЕЛЕСНОСТЬ В ПАРАДИГМЕ ТРАНСГУМАНИЗМА И ПОСТФОРДИЗМА

Статья посвящена проблеме телесности как социокультурному феномену, который сегодня получает переоценку в связи с формированием концепции «расширенного тела», манифестацией принципа «морфологической свободы», а также развитием технологий, позволяющих менять структуру тела человека путем хирургической, генетической, пластической и др. коррекции. В статье исследуются такие направления развития/«улучшения» человека, как киборгизация и виртуализация, а также анализируются некоторые практики современного искусства и дизайна, предметом рефлексии которых оказываются понятия тела и телесности. Помимо этого, в статье предпринимается попытка вписать феномен «расширенного тела» в современный социально-экономический контекст.

**Ключевые слова:** телесность, «расширенное тело», бодимодификация, киборгизация, виртуальная реальность

The article is devoted to the problem of corporeality as a sociocultural phenomenon. Today “corporeality” is being re-evaluated in connection with the “extended body” concept and manifestation of the principle of “morphological freedom”, as well as the development of technologies that allow changing the structure of the human body through surgical, genetic, plastic and other corrections. The article examines such directions of development / “improvement” of a person as “cyborgization” and “virtualization”, and also analyzes some practices of contemporary art and design which dwell upon the concepts of body and transgression. In addition, the article attempts to integrate the “extended body” phenomenon into the current socio-economic context.

**Keywords:** corporeality, “extended body”, bodimodification, cyborgization, virtual reality

### Введение

Телесность человека как социокультурный феномен сегодня получает переоценку в связи с развитием новых технологий и их применением для бодимодификации (изменения структуры тела человека путем хирургической, генетической, пластической и др. коррекции). «Зафиксировала» (и даже манифестировала) эту тенденцию статья Макса Мора «Technological Self-Transformation: Expanding Personal Extropy» (1993), в которой автор вводит термин «морфологическая свобода» [More, 1993]. По Мору, не только необходимость, но и желание изменять свое тело являются проводником подобной свободы. В 2001 г. Анрес Сандберг в статье «Why We not just Want it, but *Need* it» постулировал *право* каждого человека на бодимодификацию [Sandberg, б.г.] (подразумевая это как узаконенную возможность, свободу). Теоретическое осмысление эта проблема получила в дальнейшем у многих авторов, оформившись в понятие «расширенного тела» («extended body») и приобретя коннотации, связанные с самоидентификацией. «Расширенное тело» не представляет собой некоей жесткой структуры, а является чем-то вроде ситуативного дополнения натуральной телесности. Орон Катс и Ионат Зурр описывают это как «субъект технологически обусловленной и дополненной жизни» [Catts, Zurr, 2006, р. 2], видимо, по аналогии с «дополненной реальностью», результатом введения в поле восприятия дополнительных данных.

© Фадеева Т.Е., 2019

Здесь можно вспомнить слова социолога Т. Алкемайера, утверждавшего, что «социальное позиционирование и выражение внутренних установок – все это начинает создаваться из обнаженного тела и простирается до одежды и таких модных аксессуаров, как солнечные очки, каски, заклепки, а также современная техника (мотоциклы, роликовые коньки), – и все это выступает своеобразным продолжением тела» [Алкемайер, 2006]. По мнению Алкемайера, искусственно расширенное тело является «самой важной частью личности», поскольку выступает ее «видимой социальной формой» [Алкемайер, 2006].

Здесь хотелось бы подробнее остановиться на понятии самоидентификации. Как замечает И. В. Лысак в своей статье, посвященной особенностям самоидентификации человека в условиях современного общества, «идентификация человеком себя и презентация себя другим являются важнейшими условиями коммуникации и совместной деятельности людей» [Лысак, 2008]. Однако, продолжает он, «в гуманитарных науках проблема идентичности начинает детально анализироваться только в середине XX века, когда исследователи обнаруживают, что все большее число людей начинают испытывать затруднения процесса самоидентификации, усиливающиеся в настоящее время» [Лысак, 2008]. Вопросы самоидентификации и, шире, идентичности, в XX веке становятся предметом интереса представителей целого ряда наук – социологии, психологии, культурологии, философии, искусствоведения и др. Эти науки выдвинули два относительно новых аспекта, с точки зрения которых должна рассматриваться идентичность – социально-культурный контекст, в котором формируется личность, и стратегии выстраивания личностью идентичности. Согласно одному из «пионеров» исследований в этой области, Э. Эриксону, благодаря которому понятие «идентичность» прочно вошло в социально-гуманитарное знание в 1970-1980-х гг., личность должна пониматься как «социальный проект», а чувство идентичности рождается путем интеграции всех идентификаций (социальных ролей) [Эриксон, 1996]. Эриксон и его последователи так или иначе развивали этот теоретический фрейм, рассматривая идентичность в системе социальных контекстов (от микро- до макро-контекстов; от контекста, например, семьи, до контекстов религии и политики) [Бронфенбреннер, 1977]. В дальнейшем многие исследователи (среди которых М.Б. Брювер, Э. Деси, М. Райен и др.) сосредоточились непосредственно на личности, акцентируя внимание на ее отнюдь не пассивной, а активной роли в деле обретения собственной идентичности (например, в выборе с чем или с кем идентифицироваться). Любопытно, что неклассическая философская антропология, следуя той же логике, оспаривает установку «классической» модели, выстраивающей фрейм идентичности вокруг понятий «целостности» и «непрерывности», и в свою очередь, утверждает, что у человека нет однозначного определяемого «что», вернее, «что» подвижно и является, среди прочего, продуктом и самополагания.

Развитие технологий и появление всё большего количества разнообразных вариантов идентификаций приводит к усилению этой тенденции. К примеру, в «поле» современных социальных медиа пользователи имеют возможность конструировать свою идентичность, привлекая широчайший мультимедийный инструментарий. Тем не менее, в социальных сетях «работа» идет преимущественно с конструированием своего виртуального «профиля», однако скорость развития современной науки и техники такова, что уже сейчас многие идеи, постулируемые в рамках подвижных медийных платформ, могут быть актуализированы в телесных практиках, включая бодимодификацию (к примеру, идеи «креативности», «мобильности», «критичности», «культурности», «продвинутости» и др. – через протезирование, вживление датчиков и т.д.).

Телесность, «телесный код» и «телесная фигуративность» являются предметом исследования ряда наук, от семиотики до неклассической философской антропологии. Особенно активно анализом телесной кодировки в XX в. начинает заниматься семиотика, исследуя тело как пространство знаков и знаковых систем и разрабатывая новые понятия. К примеру, в понятие «костюма» семиотика включает, в частности, татуировку. Татуировка несет о своем владельце некую информацию, которая, скорее всего, может быть адекватно декодирована той социальной группой, к которой он

Т.Е. Фадеева *Телесность в парадигме  
трансгуманизма и постфордизма*

принадлежит (поскольку использование знаков ограничено важнейшим условием – предварительной договоренностью об их значении). Вероятно, в скором времени, с развитием технологий, конвенции начнут формироваться и относительно самых разных аспектов возможных направлений развития человека, речь о которых пойдет ниже.

Само понятие «расширенное тело» возникает в парадигме информационного общества, являясь продуктом развития современных технологий. Об информационном обществе как о новой исторической фазе развития цивилизации заговорили преимущественно во 2-й половине XX в. Этому способствовало возрастание доли информационных коммуникаций, появление единого информационного пространства, обеспечение к нему доступа широкого населения, а также развитие кибернетики и др. факторы. Примечательно, что в 1960 г. появляется известная статья Джозефа Ликлайдера «Симбиоз человека с машиной», где впервые на высоком академическом уровне осмысливается феномен взаимного сосуществования человека и технологий, что, вообще говоря, знаменует начало нового культурного типа отношения к телу.

Здесь необходимо вспомнить модель этапов и культурных типов отношения к телу известного культуролога В. А. Шкуратова. Он выделяет следующие этапы и культурные типы: натуральная телесность как модель общества и мироздания (Первобытность); образно-пластичная телесность (Античность); духовное тело (Средневековье); тело-машина (Новое время); синтезированные машинно-информационные артефакты XX века [Шкуратов, 1997, с. 102]. Таким образом, биология задает базовые параметры поведения и развития человека, далее в дело вступают «культурные мифы» (конституирующие определенный общественный порядок, основанный на том или ином способе производства), на основании которых тело встраивается в определенную систему социальных отношений, «означивается» и оценивается. Человек может осваивать определенные телесные техники и пользоваться доступным ему инструментарием «расширения тела» для самоактуализации в том или ином дискурсивном пространстве. В наши дни, при постоянном расширении этого инструментария, эту практику самоактуализации он должен соотносить с двумя большими тенденциями: с собственным стремлением к «преступанию» (о чем речь пойдет далее) и со всеобщей роботизацией производства (и, соответственно, уменьшением спроса на низкоквалифицированный человеческий труд).

### **«Преступание»**

Неклассическая философская антропология рассматривает человека как «грезящую самость» (цит. по: [Гиренок, 2015, с. 83-92], Ю. Бородай) или результат собственного полагания. Имеется в виду ориентация на расширение действительного, включая само понятие «действительного» («дополненная реальность», «виртуальная реальность» и т.д.), то есть некое постоянное стремление к преступанию последнего условного предела.

Рефлексия относительно «человека преступающего» актуализируется в отечественном дискурсе в рамках синергичной антропологии – научного направления, развиваемого С.С. Хоружим и О.И. Генисаретским. Хоружий, говоря об антропологических новациях современности, замечает, что сегодня наблюдается «постоянный рост популярности и разнообразия так называемых практик трансгрессии» [Хоружий, б.г.], то есть преступления человеком чего-либо. Современный человек стремится к экстремальному, предельному опыту в самых разных сферах своей жизни, и само преступание возводится в новое качество, являясь «фундаментальной антропологической установкой» [Хоружий, б.г.]. И если раньше человека «сдерживали» различные социальные механизмы, «защиты» в пространство социальных отношений, то сегодня социум прямо или опосредованно поощряет человека «преступать»: мыслить «вне рамок», искать креативные решения (об этом подробно пишет П. Вирно в труде «Грамматика множества» [Вирно, 2015]), самовыражаться теми или иными способами, относиться скептически не только к социальным или культурным конвенциям, но и, например, к биологическим, «заданным» нам, казалось бы, самой природой. Этим же можно объяснить рост популярности практик, связанных с бодимодификацией, всё более

частое обращение художников и дизайнеров к биотехнологиям. В этой парадигме факт биологической необходимости может осмысляться как «триггер» для творческой мысли: например, протез может превратиться в «аксессуар», а затем и в «киберпротез» с различными встроенными модулями и возможностью кастомизации украшений (к примеру, такие протезы, созданные «кибердизайнерами» из компании «Моторика», демонстрировались в 2017 г. на «Fashion Futurum» (Москва)).

Специфика телесных практик современности в сравнении с практиками тела прежних периодов заключается в том, что в большей степени (и в новом качестве, для широких масс пользователей) актуализируется тип практик, направленных на трансформацию тела. На функциональном уровне тело всё чаще рассматривается как платформа для преобразования (всего тела или отдельных элементов), как объект дизайна. Также сегодня активно развиваются практики конструирования тела (область биоинженерии, биомедицины, наномедицины и пр.). А.В. Пронькина, посвятившая ряд своих исследований как раз вопросам классификации телесных практик, относит перечисленные нами практики к «практикам телесного производства» [Пронькина, 2016] (в противовес практикам «телесного потребления», которые до этого в культуре доминировали, так как не требовали использования высоких технологий). В обществе происходит постепенный сдвиг от установок только на «телесное потребление» (с соответствующим осмыслением, в том числе концепциями «тела как храма», «тела как инструмента» и др.) в сторону установок «телесного производства» и концепции «тело как эксперимент».

### **Машинный и человеческий труд**

В вопросах, связанных с биотехнологиями, конструкция «базис-надстройка» сохраняет свою актуальность. Ник Дайер-Уизефорд замечает: «Политика родового существа не может придерживаться фиксированного образа человека. Скорее, она должна допускать мутацию, эволюцию, которая даст начало новым смыслам и надстройкам» [Dyer-Witthford, 2008].

Что касается базиса, то он остается связан со способом производства. Для социума выгодна стратегия «преступания», выгодна *экономически*, поскольку отвечает современной экономической ситуации, которая характеризуется, с одной стороны, экспоненциальным ростом населения, а с другой стороны – стремительной перестройкой экономических отношений. Наблюдается все больше случаев вытеснения низкоквалифицированного рабочего труда машинным. Такие процессы были характерны для всего XX в., однако сейчас роботы «осваивают» такие сферы деятельности, как синхронный перевод или юридическую консультацию, то есть возлагают на себя те функции, которые раньше принадлежали только специалистам-людям. В этой ситуации меняется и отношение к человеческому труду. Раньше человек-работник, пусть и низкоквалифицированный, обладал определенной коммерческой ценностью, мог приносить прибыль, поэтому государство было заинтересовано в том, чтобы обеспечить ему условия не только для выживания, но и определенный уровень комфорта. В XX в. был написан знаменитый труд Х. Ортеги-и-Гассета «Восстание масс», и закономерно, ведь двадцатое столетие было временем масс: экономика нуждалась в большом количестве работников. Теперь в большей степени государство заинтересовано не в поддержке низкоквалифицированного труда, а в дальнейшей автоматизации средств производства, разработке уже существующих технологий искусственного интеллекта, который меняет «modus operandi» и отдельной компании, и всей мировой экономики. Выгода здесь очевидна: к примеру, робот-юрист способен обрабатывать в день тысячи запросов, а сотрудник-человек – не более 15-20. Сотрудник-человек в данной ситуации должен адекватно реагировать, то есть предлагать работодателю такие компетенции, которые не может предоставить робот.

Многие отрасли экономики будут освобождаться от неэффективного по сравнению с машиной человеческого труда, будет расти безработица. Согласно исследованиям компании McKinsey (см. [Миклашевская, б.г.]), уже к 2030 г. 800 млн человек потеряют работу (сейчас безработных –

Т.Е. Фадеева *Телесность в парадигме  
трансгуманизма и постфордизма*

ок. 200 млн). Ввиду экспоненциального роста населения и роста безработицы государству будет все более сложно (и невыгодно) оставаться «социальным» и обеспечивать комфортные условия жизни граждан-«иждивенцев». Этот кризис может быть преодолен через актуализацию роли и значения человеческого креативного фактора, активизацию творческого потенциала человека.

В рамках наших рассуждений считаем обязательным привлечь контекст дискуссий о «прекариате», поскольку появление этой социальной группы, по мнению ряда социологов, свидетельствует об изменении социальной структуры общества (чему посвящены исследования отечественных ученых, в частности, Голенковой З.Т., Тихоновой Н.Е., Тощенко Ж.Т., Шкаратан О.И. и др.) и является, на наш взгляд, частью логики процессов, речь о которых шла выше. Прекариат – социальный класс работников с временной или частичной занятостью. По словам Ж.Т. Тощенко, «для прекариата характерны: неустойчивое социальное положение, слабая социальная защищённость, отсутствие многих социальных гарантий, нестабильный доход, депрофессионализация» [Тощенко, 2015]. Именно в рамках прекариата, на наш взгляд, формируется то, что можно обозначить как мышление «виртуоза», способного адаптироваться к меняющимся социальным обстоятельствам и быстро реагирующего на новые запросы и сигналы социальных структур.

Отчасти ситуация «киборгизации» (процесса соединения биологического организма с механическими/электронными элементами) сопряжена с тем, что человек стремится получить некоторые компетенции робота или машины и отстоять при этом свое конкурентное преимущество – креативность. Бодимодификация – одно из следствий этой креативности, это проектное полагание собственной телесности относительно среды. Это продукт почти трех сотен лет развития идеи гуманизма, который утверждает абсолютную ценность человеческой жизни (и как следствие – ее продолжительность, качество и пр., стремясь к постоянному росту этих показателей).

Именно здесь сосредотачиваются многие дизайнерские стратегии. Дизайнер Брэдли Квинн («виртуоз» в терминологии известного итальянского философа П. Вирно) утверждает, что «нателные устройства создадут симбиоз между телом и механизмом, который расширит потенциал их носителя за пределы того, что общепринято считается человеческими возможностями. Подобно киборгам, гибриды человека и машины, созданные при помощи технологизированной одежды, предвещают стирание границы между возможностями человека и искусственным интеллектом...» [Quinn, 2012, p. 222]. Конкурентная борьба человека и машины, жизни, основанной на углероде, и «жизни», основанной на кремнии, стимулирует симбиоз углерода и кремния – идеал трансгуманистов.

### **Возможные направления развития человека**

Согласно представлениям трансгуманистов, развитие человека будет происходить в трех направлениях: генная трансформация, киборгизация и виртуализация человека.

Есть также «маргинальное» (то есть аутсайдерское, не признаваемое широко в академическом сообществе, а являющееся предметом интереса лишь некоторых наук, научных дисциплин и научных школ, в т.ч. неклассической философской антропологии) четвертое направление, которое активно разрабатывал М. Мерфи в своем «Проекте исследования резервных возможностей» Института Эсален (с 1976 г.). Суть проекта заключалась в каталогизации всех зафиксированных в мировой литературе проявлений резервных возможностей человека («Будущее тела: исследования дальнейших возможностей человеческой эволюции» (Murphy, 1992)). Мерфи считает, что вскоре произойдет некий эволюционный скачок, переход на новый уровень существования человечества, которое сможет структурно освоить «резерв» скрытых дотолы от него возможностей его же тела и мозга. «Маргинальным» это направление мы называем постольку, поскольку Мерфи описывает не только спортивные рекорды и достижения шаолиньских монахов, но и некоторые «метанормальные» практики, которые обычно остаются за пределами внимания академических исследователей (впрочем, Мерфи остается строго в рамках научного дискурса). Сам факт наличия

резервных возможностей свидетельствует о том, что практики преступления – естественное продолжение некоей изначальной биологической заданности, это ее реализация в деятельности. Судя по всему, самой природой в человеке было отведено пространство для самомодификации – что вообще соответствует даже такому *биологическому* свойству человеческого мозга как нейропластичность.

Итак, возможных направлений развития человека четыре, однако в рамках данной статьи мы оставим в стороне первое и четвертое направления, поскольку любые прогнозы в их отношении имеют, как нам представляется, слишком большую степень погрешности (к примеру, через год может произойти непредсказуемый внезапный скачок метанормальных способностей в связи с неожиданной институциональной их поддержкой – или, как вариант, неожиданный прорыв в генетике старения). В противовес этим «черным лебедям» «белых лебедей» – киборгизацию и виртуализацию человека – возможно и необходимо осмыслить, поскольку и то, и другое является стабильными социокультурными тенденциями сегодняшнего мира, концептуально и технологически «свершившимися» (однако в полной мере их потенциал еще не реализован). Им посвящено большое количество научных исследований, авторы которых рассматривают данные процессы в различных аспектах – техническом, этическом и пр. В рамках данной статьи мы сосредоточимся на социокультурных значениях этих процессов.

### **Киборгизация/роботизация**

Вопрос сращения человека и механизма (киборгизация), или «улучшения», технологического «расширения» человека имеет отношение не столько к понятию «счастья», сколько к понятию «необходимости». Достаточно пессимистично об этом пишет Джарон Ланир: «Скоро компьютеры станут такими большими и быстрыми, а сама Сеть – настолько информационно насыщенной, что люди превратятся в нечто устаревшее, либо в оставленных, как в апокалиптических романах, либо будут поглощены киберсверхчеловеческим нечто» [Ланир, 2011, с. 50]. Зависимость от техносреды растет, нас уже захлестнула волна гаджетов, однако неинвазивные технологии не могут долгое время удовлетворять потребности «расширяющегося» человека. Уже сейчас при помощи нейроинтерфейса удается подключать друг к другу мозг крыс и обезьян [Ученые впервые объединили мозг трех обезьян..., б.г.]. В эксперименте, проведенном Мигелем Николелисом и его коллегами, обезьяны совместными усилиями (мысленными командами) управляли виртуальной конечностью на экране [Ramakrishnan и др., 2015]. Николелис и его коллеги полагают, что подобного рода эксперименты являются прообразом новой сети коммуникаций, возможной благодаря нейротехнологиям.

Успешные случаи симбиоза человека с техникой известны из медицины, где широко применяются различные импланты. Кэти Хатчинсон, парализованной женщине, в 2012 году вживили в моторную кору матрицу «BrainGate», что позволило ей управлять рукой-роботом [Walsh, б.г.]. В отличие от нее профессор кибернетики Университета Рединга (Англия) Кевин Уорик имплантирует себе биочипы для того, чтобы исследовать возможности взаимодействия человека и техники (в том числе и руки-робота) [Warwick и др., 2003]. Сегодня люди вживляют себе NFC-чипы транспортных карт [Московский инженер вшил себе в руку чип..., б.г.], магниты (чтобы ощущать магнитные поля) [Магниты-импланты, б.г.], RFID-чипы, которые позволяют взаимодействовать с электроникой. Энди Кларк, автор книги «Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence» охарактеризовал это как «когнитивную машину» [Clark, 2008] (сложное переплетение мозга, тела и технологии), которую Кларк обозначает как «мы». Здесь невозможно не вспомнить роман-антиутопию Е. Замятина «Мы», где были высказаны возможные опасения в связи с подобным развитием событий. Эти же темы волнуют сегодня исследователей данного вопроса, например, Н. Бостром пишет: «Постлюди могут оказаться полностью искусственными созданиями (основанными на искусственном интеллекте) или результатом большого числа изменений и улучшений биологии человека или трансчеловека. Некоторые постлюди могут даже найти для себя

Т.Е. Фадеева *Телесность в парадигме  
трансгуманизма и постфордизма*

полезным отказаться от собственного тела и жить в качестве информационных структур в гигантских сверхбыстрых компьютерных сетях. Иногда говорят, что мы, люди, не способны представить себе, что значит быть постчеловеком. Их дела и стремления могут оказаться так же недоступны нашему пониманию, как обезьяне не понять сложности человеческой жизни» [Бостром, б.г.]. Комментируя Бострома, отечественный исследователь Е.А. Емелин замечает, что в мире этих совершенных киборгов «нерасширенному», «старомодному» человеку может не найтись места: «Трансгуманизм, несмотря на всю свою риторику человеколюбия, имплицитно содержит в себе тоталитарную идеологию» [Емелин, 2013, с. 62-70].

Однако не стоит забывать, что человек живет в условиях все более агрессивной окружающей среды (вредные агенты экологически неблагоприятной среды, стресс, вызванный переизбытком информации и т.д.), и боди-инженеринг в данном случае – это не просто попытка приспособиться к постоянно меняющимся условиям, то есть действовать реактивно, а занять скорее проактивную позицию: взять, осмыслить, придумать, воплотить. Можно сказать, что агрессивная окружающая среда помогает человеку творить, усовершенствовать уже существующие формы. В этом контексте можно снова обратиться к проекту «Моторики» для международной конференции «Fashion Futurum» (2017), для которой были напечатаны на 3-d принтере из полиамида протезы для людей с ограниченными возможностями не только практичные, функциональные, но и «умные» (с Wi-Fi-модулями) и необычные (в дизайн присутствовали, к примеру, перья). Идея «расширения» человеческих возможностей является предметом внимания и многих современных художников. Широко известен проект «Третья рука» (1980) художника Стеларка – «робо-рука», управляемая сигналами мышц ног и живота; а в 2000-х гг. художник вживил себе в руку искусственно созданное ухо с микрофоном и интернет-связью. Стеларк и его коллеги (Э. Кац, Дж. Дэвис, группа «Art Oriente Objet», М. Ассаель и др.) активно используют робототехнические устройства, системы виртуальной реальности, Интернет- и биотехнологии для изучения альтернативных интерфейсов с телом, способствуя при этом трансформации наших представлений о теле и телесности.

### **Виртуализация**

Слово «виртуальный» происходит от лат. «virtualis», что означает «возможный». Сама этимология слова «виртуальный» предполагает создание неких условных ситуаций – «пусть субъект X окажется в обстоятельствах Y». Задача современных VR-технологий заключается в максимально достоверном воссоздании этих обстоятельств, формировании «миров». Преодоление технологических трудностей – увлекательная задача для инженеров и дизайнеров. К примеру, на конференции IEEE Virtual Reality в 2013 г. был представлен «пахнущий экран», способный создавать запахи с помощью гелиевых гранул. Активно разрабатываются сейчас способы имитации тактильных ощущений. И, разумеется, продолжается усовершенствование шлемов виртуальной реальности – ведь огромные квадраты пикселей способны разрушить иллюзию «присутствия». Кроме этого, актуальным представляется тренд «внедрения» в пространство виртуальной реальности предметов из «реального мира», как, например, в проекте «Психоз» (2018), когда пользователь совершает путешествие по виртуальному миру, населенному гигантскими грибами и жуками, в настоящей инвалидной коляске, что способствует интенсификации ощущений.

Анализ последних VR-проектов (как развлекательных, так и, например, в области журналистики (иммерсивная журналистика Нонны де ла Пеня) или медицины, вроде «SnowWorld») позволяет заключить, что виртуальная реальность – способ актуализации несбывшегося, возможность быть кем-то кроме себя. Как писал Г.И. Рузавин, «с онтологической точки зрения, «виртуальность» подразумевает наличие некоторых причин или начал, обуславливающих определённое возможное состояние бытия, не реализованное в актуальности» [Рузавин, 2010]. В рамках VR человек может не просто получить новые знания или новый опыт, он, в идеале, способен «доставить» себя до того персонажа, которого он отыгрывает. И переносить этот опыт в плоскость «реальности»; вспомним, что неклассическая философская антропология рассматривает человека как «грезящую самость»,

результат собственного полагания. VR здесь может являться инструментом, актуализирующим эти механизмы «полагания», позволяющие человеку ненадолго погрузиться в другой «режим» существования и даже выйти за пределы эгоцентрической позиции (в безопасных, контролируемых условиях). Это непосредственный эмпирический опыт, который преодолевает когнитивный порог сознания; этот феномен и его последствия заслуживают и требуют внимательного и непредвзятого научного анализа.

Однако в контексте проблем постфордистской экономики, о которой речь шла ранее, необходимо рассматривать виртуальную реальность и под иным углом: как место пребывания для тех, кто уже не является необходимым участником экономических отношений, поскольку не обладает необходимыми квалификациями и компетенциями. М. Делягин, директор Институт проблем глобализации, замечает: «Важными проектами является уход в виртуальную реальность, более яркую и насыщенную, чем настоящая, и предоставление минимального гарантированного дохода, достаточного для непродолжительного и не беспокоящего других существования» [Делягин, б.г.]. Таким образом, представляется, что виртуальная реальность станет очередным инструментом «естественного социального отбора»: одни будут использовать ее с целью эскапизма, другие – для расширения своих возможностей (нетворкинг, получение опыта в симуляциях, знакомство с другими культурами и т.д.).

Остается, среди прочих, и еще один важный вопрос – о соотношении «реального» и «виртуального», а также о принципиальной разнице между ними. Некоторые исследователи полагают, что таковой разницы нет. Профессор Оксфордского университета Н. Бостром, речь о котором шла выше, в 2003 г. опубликовал статью «Are you living in a computer simulation?», где отстаивал идею, что мы все – персонажи компьютерной игры. И как здесь не вспомнить буддистскую и индуистскую «Майю», иллюзию, скрывающую истинную природу мира, бесконечную смену преходящих состояний и представлений о них. В контексте этого «реальность», например, нашего тела – всего лишь одна из множества возможных модификаций. Исследуя этот вопрос, художница Патришия Пиччинини, эксперт по автокатастрофам Дэвид Логан и хирург-травматолог Кристиан Кенфилд создали модель человека, способного выжить в любой автокатастрофе, и назвали это модель «Graham». Если бы способность выживания в автокатастрофах была бы единственным фактором естественного отбора, все мы выглядели бы как «Graham»: с коленями, стгибающимися во всех направлениях и с толстыми жировыми прокладками над ребрами. А если окружающая среда действительно поставит перед человеком эту или подобную задачу? Тогда концепт «Graham» может стать не просто любопытным экспериментом, а руководством к действию для будущих биоинженеров.

В заключение можно вспомнить рассуждения Томаса Нагеля о различии между реальностью и виртуальной реальностью: последнюю можно «выключить». Тело «выключить» нельзя, но можно модифицировать. С учетом современного уровня технологий и переосмысления феномена телесности, в скором времени можно прогнозировать рост спроса на «расширенное тело». Говоря же о готовности или неготовности общества к переменам своих представлений о теле и телесности, необходимо помнить о том, что человеческое тело – это то, что существует в социокультурном контексте, и именно контекст, связь вещей, зависимость от других факторов (в первую очередь экономических и политических) определяет отношение к телу в тот или иной исторический период; соответственно, тело мы вынуждены рассматривать как социальную категорию. Контекст меняет трактовку входящих данных (представление о теле) – например, в средние века оно представлялось чем-то вроде «черного ящика» (и церковь запрещала проводить вскрытие тела), а сегодня установлена полная нуклеотидная последовательность нашей ДНК, что открывает большие перспективы перед учеными-генетиками. Обозначенные нами положения относительно тела и телесности вписываются в логику новых и новейших тенденций в трансгуманизме и в смежных интеллектуальных областях, где происходит активное переосмысление прежних мировоззренческих парадигм, в результате чего возникают новые концепции, такие, например,



Т.Е. Фадеева *Телесность в парадигме  
трансгуманизма и постфордизма*

как «темная экология» – результат переосмысления понятий «экология» и «природа» во фрейме неантропоцентричного мышления. Термин был актуализирован в труде «Экологическое мышление» («The Ecological Thought», 2010) Тимоти Мортон, профессора американского Университета Райса (Остин, Техас). Современное искусство также «работает» с данными вопросами, в частности, в аспекте тестирования форм опыта (наблюдения, переживания и концептуализации мира). К примеру, в 2014 г. в рамках проекта «Темная экология» были продемонстрированы работы художников, дизайнеров, музыкантов, среди которых Фемке Херреграрен, Сигне Лиден, Эспен Соммер Эйде, Равив Ганчров и др. Так, Фемке Херреграрен продемонстрировала связь телекоммуникационных сетей с ландшафтом. В последние годы вообще появляется большое количество научных трудов и произведений искусства, которые исследуют то, как человечество буквально меняет лицо нашей планеты (прокладка оптоволоконных кабелей, размещение серверов на дне океана и т.д.) ради алгоритмической оптимизации – с тех же позиций «оптимизации» можно рассматривать и тело (как «макро-» и «микрокосм»).

### Заключение

Анализируя широкий спектр практик современного искусства и дизайна, можно прийти к выводу, что устремления многих современных художников и дизайнеров направлены на преодоление «старомодных» представлений о телесности и, как следствие, чувственности. Теоретик современного искусства Елена Петровская, пересказывая свои впечатления от интервью Ж. Деррида, рассказывает: «В одном месте он говорит простую, казалось бы, вещь: “Давайте подумаем о людях, которые выступают в средствах массовой информации, о тех, кто появляется в них регулярно. У них другое тело”. Заметьте, он не говорит «голова». Мы склонны оценивать состояние ума, но дело отнюдь не в уме. Дело в том, что у таких людей другая чувственность» [Аронсон, Петровская, 2015]. Они существуют в контексте масс-медиа – и потому телесно они отличаются от тех, кто сформировался в другой среде. Как замечает Олег Аронсон, создаются некие структуры чувственности, «которые превышают ту чувственность, на которую мы обречены в этом буржуазном, условно говоря, мире» [Аронсон, Петровская, 2015]. Речь идет о чувственности и как новых ощущениях тела и его функций (например, в пространстве VR, в котором человек может не видеть своего тела или видеть его не в привычной «конфигурации»), и о разделяемой чувственности, о способности новых тел по-новому ориентироваться в мире (существуя в рамках, например, общей нейронной сети или управляя функциями других тел через интернет, как в одном из проектов Стеларка). В искусстве эта тема восходит еще к отечественным авангардистам с их проектом «жизнестроительства» и преобразования человечества, однако конкретное воплощение эти идеи смогли получить лишь с развитием науки и техники (что предсказывали те же авангардисты, рассуждая о союзе человека с киборгом как о горизонте желанного развития).

Практики современного искусства и дизайна выявляют эти структуры, актуальные для новой модификации контекста под эгидой NBIC-конвергенции (по первым буквам областей: N – нано; B – био; I – инфо; C – когно). Термин NBIC-конвергенция введен Михаилом Роко и Уильямом Бейнбриджем. В отчете *Converging Technologies for Improving Human Performance* [Roco, Bainbridge, 2004] говорится о специфике данного феномена. Суть в том, что информационные технологии, биотехнологии, нанотехнологии и когнитивная наука развиваются не автономно, а в активном взаимодействии друг с другом, за счет чего создается их синергия. Как пишут в своей статье Валерия Прайд и Д.А. Медведев, «благодаря NBIC-конвергенции появляется возможность качественного роста возможностей человека за счет его технологической перестройки» [Медведев, Прайд, 2008]. Авторы замечают, что в этой ситуации изменению будут подвержены все аспекты жизни человека, включая и его тело. Активные дискуссии ведутся на самых разных площадках, включая платформу (общественное движение) «Россия 2045», объединившую специалистов в области интерфейсов, робототехники и искусственных органов. Среди проектов, над которыми трудятся специалисты, – «улучшение» функций органов, нейропротезирование, создание искусственного тела и соединение с ним мозга и т.д.

Уже сейчас можно не только модифицировать свое тело, но и приобрести, например, «внетелесный опыт»: так, Томас Метцингер и Олаф Бланке совместно с когнитивистами Бигной Ленггенхагер и Теджом Тэди создали систему виртуальной реальности, предназначенную вызывать у людей опыт пребывания вне своего тела, разрушая иллюзию стабильности модели нашего тела. Кроме этого, люди могут формировать свои собственные тела в виртуальной реальности (исследованием их реакции и изменениями в психике и восприятии занимаются Мел Слейтер и Мави Санчес-Виве). Таким образом, границы нашего телесного «присутствия» будут существенно расширяться, а представления об «идентичности» – изменяться. Почти триста лет гуманисты декларировали жизнь, счастье и силу человека как непреходящие, высшие ценности и посредством науки и технологий стремились сначала «починить сломанное» (вылечить больных), а затем и «улучшить», усовершенствовать этого человека. Вполне вероятно, что в течение XXI века нам удастся приблизиться вплотную к гуманистическому идеалу счастливого долгожительства, если не бессмертия, – что будет означать новые вызовы для человечества, включая самый очевидный: нехватку ресурсов планеты для всех ее жителей и необходимость добычи этих ресурсов за пределами привычных земных условий. И это может потребовать модернизированных тел с широким функционалом, усовершенствования чипов, позволяющих управлять роботами «силой мысли», развития нейрокомпьютерных интерфейсов и т.д.

#### ИСТОЧНИКИ

1. Бостром Н. Что такое постчеловек? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fil.wikireading.ru/62451>
2. Делягин М. Современной цивилизации люди не нужны // МК.RU. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.mk.ru/politics/2017/07/16/sovremennoy-civilizacii-lyudi-ne-nuzhny-utilizaciya-izbytochnogo-naseleniya-globalnyy-trend.html>
3. Магниты-импланты. Описание проекта. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.google.com/file/d/oB3zRo1Q3-DmgTHBSLUtXNTIIQ2c/edit>
4. Миклашевская А. Вкальвают роботы – несчастен человек // Коммерсант.ру. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/3481577>
5. Московский инженер вшил себе в руку чип карты «Тройка» // KM.RU Наука и техника. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.km.ru/science-tech/2015/06/11/760012-moskovskii-inzhener-vshil-sebe-v-ruku-chip-karty-troika>
6. Ученые впервые объединили мозг трех обезьян в «локальную нейросеть» // РИА Новости. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ria.ru/science/20150709/1123257121.html>
7. Dyer-Witheford N. Species-beings: For Biocommunionism (доклад, представленный на конференции The Historical Materialism: “Many Marxisms”, проходившей в Школе восточных и африканских исследований Лондонского университета 7–9 ноября 2008 г.) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.fims.uwo.ca/people/faculty/dyerwitheford/Species-beings2008.pdf>
8. Sandberg A. Morphological Freedom – Why We not just Want it, but Need it. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.aleph.se/Nada/Texts/MorphologicalFreedom.htm>
9. Walsh Fergus. Paralysed patients use thoughts to control robotic arm // BBC NEWS. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.bbc.com/news/health-18092653>.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Алкемайер Т. Социология спорта. Телесные практики субъективации самоинценировки // «Логос», 2006, №3. С. 141-146.
2. Аронсон О., Петровская Е. Что остается от искусства. Труды ИПСИ. Том II. – Москва, Институт проблем современного искусства, 2014.
3. Вирно П. Грамматика множества: к анализу форм современной жизни. – Москва, Ад Маргинем, 2015.
4. Гиренко Ф.И. Смена перспектив в философии человека. Человек.ру, 2015, № 10 (10).
5. Емелин В.А. Киборгизация и инвалидизация технологически расширенного человека // Национальный психологический журнал №1 (9). 2013. С. 62-70.

Т.Е. Фадеева *Телесность в парадигме  
трансгуманизма и постфордизма*

6. Медведев Д.А., Прайд В. Феномен NBIC-конвергенции: Реальность и ожидания // *Философские науки*. № 1, 2008. С. 97-116.
7. Ланур Д. Вы не гаджет. Манифест. – Москва, Астрель, Сogrus. 2011.
8. Рузавин Г.И. Виртуальность // *Новая философская энциклопедия*: В 4 т. Т.1. – Москва, Мысль, 2010. С. 404.
9. Хоружий С.С. Синергичная антропология как новый подход к методологии гуманитарного знания. [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://synergia-isa.ru/?page\\_id=4301#H](http://synergia-isa.ru/?page_id=4301#H).
10. Шкуратов В. Историческая психология. Уч. пос. изд. 2. – Москва, 1997.
11. Arjun Ramakrishnan, Peter J. Ifft, Miguel Pais-Vieira, Yoon Woo Byun, Katie Z. Zhuang, Mikhail A. Lebedev, Miguel A.L. Nicolelis. Computing Arm Movements with a Monkey Brainer. *Scientific Reports* 5, 10767, 2015.
12. Catts O., Zurr I. Towards a New Class of Being: The Extended Body // *Artnodes: Intersections Between Arts, Sciences and Technology*. 2006. Vol. 6.
13. Clark A. *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. – Oxford University Press, 2008.
14. More M. Technological Self-Transformation. Expanding Personal Extropy. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.maxmore.com/selftrns.htm>. Originally published in *Extropy* #10 (4:2), Winter/Spring 1993.
15. Quinn B. *Fashion Futures*. – London: Merrell Publishers Limited, 2012.
16. Roco M., Bainbridge W. (eds). *Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science*. – Arlington, 2004.
17. Warwick K., Gasson M., Hutt B., Goodhew I., Kyberd P., Andrews B., Teddy P., Shad A. The Application of Implant Technology for Cybernetic Systems. *Archives of Neurology*. 60 (10): 1369–73. 2003.

#### SOURCES

1. Bostrom N. Chto takoe postchelovek? [What is a posthuman?] URL: <https://fil.wikireading.ru/62451>
2. Delyagin M. Sovremennoj civilizacii lyudi ne nuzhny [Modern civilization does not need people]. In *MK.RU*. URL: <http://www.mk.ru/politics/2017/07/16/sovremennoj-civilizacii-lyudi-ne-nuzhny-utilizaciya-izbytochnogo-naseleniya-globalnyy-trend.html>
3. Dyer-Witheford N. Species-beings: For Biocommunionism (report presented at The Historical Materialism conference “Many Marxisms” held at the School of Oriental and African Studies, University of London, November 7–9, 2008). URL: <http://www.fims.uwo.ca/people/faculty/dyerwitheford/Species-beings2008.pdf>
4. Magnity-implanty. Opisanie proekta [Implant Magnets. Project Description]. URL: <https://docs.google.com/file/d/0B33R01Q3-DmgTHBSLUtXNTIIQ2c/edit>
5. Miklashevskaya A. Vkalyvayut roboty – neschasten chelovek [Robots work hard – human being is unhappy]. In *Kommersant.ru*. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3481577>
6. Moskovskij inzhener vshil sebe v ruku chip karty «Trojka» [Moscow engineer sewed a Troika card in his hand]. In *KM.RU Nauka i tekhnika*. URL: <http://www.km.ru/science-tech/2015/06/11/760012-moskovskii-inzhener-vshil-sebe-v-ruku-chip-karty-trojka>
7. Sandberg A. Morphological Freedom – Why We not just Want it, but Need it. URL: <http://www.aleph.se/Nada/Texts/MorphologicalFreedom.htm>
8. Uchenye v pervye ob'edinili mozg trekh obez'yan v «lokal'nyu nejroset'» [Scientists for the first time united the brain of three monkeys into a “local neural network”]. In *RIA Novosti*. URL: <https://ria.ru/science/20150709/1123257121.html>
9. Walsh Fergus. Paralyzed patients use thoughts to control robotic arm. In *BBC NEWS*. URL: <https://www.bbc.com/news/health-18092653>

#### REFERENCES

1. Alkemajer T. Sociologiya sporta. Telesnye praktiki sub'ektivacii samoinscenirovki [Sociology of sport. Body Practices of Subjectively Self-Staging]. In *Logos*, 2006, №3. Pp. 141-146.
2. Arjun Ramakrishnan, Peter J. Ifft, Miguel Pais-Vieira, Yoon Woo Byun, Katie Z. Zhuang, Mikhail A. Lebedev, Miguel A.L. Nicolelis. Computing Arm Movements with a Monkey Brainer. In *Scientific Reports volume 5*, Article number: 10767 (2015). URL: <https://www.nature.com/articles/srep10767>
3. Aronson O., Petrovskaya E. Chto ostaetsya ot iskusstva. Trudy IPSI. Tom II. [What remains of the art. Proceedings of the Institute of the Problems of Contemporary Art. Volume II]. Moscow, IPSI [The Institute of the Problems of Contemporary Art], 2014.

T.E. Fadeeva *Corporeality in the paradigm  
of transhumanism and postfordism*

4. Catts O., Zurr I. Towards a New Class of Being: The Extended Body. In *Artnodes: Intersections Between Arts, Sciences and Technology*. 2006. Vol. 6. P. 2.
5. Clark A. *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford University Press, 2008.
6. Emelin V.A. Kiborgizaciya i invalidizaciya tekhnologicheskij rasshirenogo cheloveka [Cyborgization and disability of a technologically advanced person]. In *Nacional'nyj psihologicheskij zhurnal* [National Psychological Journal] #1 (9), 2013. Pp. 62-70.
7. Girenok F.I. Smena perspektiv v filosofii cheloveka [Changing perspectives in human philosophy]. In *Chelovek.ru*, 2015, № 10 (10).
8. Horuzhij S.S. Sinergijnaya antropologiya kak novyj podhod k metodologii gumanitarnogo znaniya [Synergistic anthropology as a new approach to the methodology of humanitarian knowledge]. URL: [http://synergia-isa.ru/?page\\_id=4301#H](http://synergia-isa.ru/?page_id=4301#H).
9. Lanir D. *Vy ne gadzhet. Manifest* [You are not a gadget. Manifesto]. Moscow, Astrel', Corpus, 2011.
10. Medvedev D.A., Prajd V. Fenomen NBIC-konvergencii: Real'nost' i ozhidaniya [NBIC Convergence Phenomenon: Reality and Expectations]. In *Filosofskie nauki* [Philosophical Sciences], #1. 2008. Pp. 97-116.
11. More M. Technological Self-Transformation. Expanding Personal Extropy. [Ehlektronnyj resurs] URL: <http://www.maxmore.com/selftrns.htm>. Originally published in *Extropy* #10 (4:2), Winter/Spring 1993.
12. Quinn B. *Fashion Futures*. London, Merrell Publishers Limited, 2012. P. 222.
13. Roco M., Bainbridge W. (eds). *Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science*. Arlington, 2004.
14. Ruzavin G. I. Virtual'nost'. In *Novaya filosofskaya ehnciklopediya*. Volume 1. Moscow, Mysl', 2010. P. 404.
15. Shkuratov V. *Istoricheskaya psihologiya* [Historical psychology]. Moscow, 1997.
16. Virno P. *Grammatika mnozhestva: k analizu form sovremennoj zhizni* [Grammar of the multitude: to the analysis of the forms of modern life]. Moscow, Ad Marginem, 2015.
17. Warwick K., Gasson M., Hutt B., Goodhew I., Kyberd P., Andrews B., Teddy P., Shad A. The Application of Implant Technology for Cybernetic Systems. In *Archives of Neurology*. 60 (10): 1369-73. 2003.