

Научная статья

УДК 7.01; 130.2; 316.77

DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-1-73-84

Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров

Антон Анатольевич Деникин

Российский институт театрального искусства (ГИТИС), г. Москва, Россия
official@list.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8101-7952>

В статье рассматривается киборг как гибрид машины и биологического организма, функционирование которого осуществляется за счёт интеграции механических, электрических, вычислительных или иных искусственных компонентов. Превращение человека в киборга позволяет расширить или кардинально трансформировать возможности человеческой коммуникации. Задача статьи – выяснить, каковы перспективы коммуникации людей с киборгами и как могут осуществляться подобные коммуникации. Для этого предлагается рассмотреть ряд современных арт-практик и дизайнерских проектов, в которых проводятся эксперименты по сращиванию машины и человека. Анализ существующих концепций киборга показывает, что взаимодействия человека и машины всё чаще анализируются не с человеческой позиции, а в контексте их технологической гибридности. Вместо того чтобы говорить о технологиях как продолжениях человеческого тела, формируется дискурс, который артикулирует изначально протезный характер человеческой идентичности, где идентичность человека всегда обусловлена самими взаимодействиями и контактами с техникой. Вместе с тем приводимые в статье творческие эксперименты, хотя и демонстрируют пересмотр некоторых предпосылок теории коммуникации (понятия субъекта, знания, понимания, значения, свободы действий), обращены они так или иначе к человеку и человеческой коммуникации, что подтверждается работами Н. Харбиссона, М. Рибас, Дж. Декни, П. Лопеса, перформансами Стеларка и других киберхудожников и дизайнеров. При всей оригинальности и провокативности идей организуемые ими проекты сохраняют необходимость в человеческом субъекте, способном оценивать происходящее извне, задавать художественные и этические вопросы, искать и находить на них ответы в реальной практике.

Ключевые слова: человеко-машинные взаимодействия, коммуникация, киборг, трансгуманизм, современные арт-практики

Original article

Human Communication with Cyborgs in Experimental Projects of Contemporary Artists and Designers

Anton A. Denikin

Russian Institute of Theatre Arts, Moscow, Russia
official@list.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8101-7952>

The article considers a cyborg as a hybrid of a machine and a biological organism, the functioning of which is carried out through the integration of mechanical, electrical, computational or other artificial components. The transformation of a human into a cyborg allows you to expand or radically transform the possibilities of human communication. The purpose of the article is to find out what are the possibilities of communication between people and cyborgs and how such communications can be carried out. To do this, it is proposed to consider a number of modern art practices and design projects in which experiments on the fusion of a machine and a person are carried out. An analysis of existing cyborg concepts shows that human-machine interactions are increasingly being analyzed not from a human perspective but in the context of their technological hybridity. Instead of talking about technologies as extensions of the human body, a discourse is being formed that articulates the initially prosthetic nature of human identity, where human identity is always conditioned by the interactions and contacts with technology themselves. At the same time, the creative experiments cited in the article, although they demonstrate a revision of some prerequisites of the theory of communication (concepts of subject, knowledge, understanding, meaning, freedom of action), they are addressed in one way or another to man and human communication, which is confirmed by the works of N. Harbisson, M. Ribas, J. Dekney, P. Lopez, Stelark's performances and other cyber artists and designers. For all the originality and provocativeness of the ideas, the projects they organize retain the need for a human subject capable of assessing what is happening from the outside, asking artistic and ethical questions, searching and finding answers to them in real practice.

Keywords: human-machine interactions, communication, cyborg, transhumanism, contemporary art practices

© Деникин А. А., 2024





Введение. В начале XXI в. нейротехнологии, телематика и робототехника активно развиваются, изменяя конфигурацию «естественного» человеческого тела, принося существенные изменения в способы человеческих взаимодействий и расширяя привычные модели коммуникации. Компьютерные технологии и механические устройства соединяются с человеческим телом, становясь своего рода технопродолжениями, дополняющими, усовершенствующими функции тела, усиливающими и трансформирующими реальные тела. Они не только превращают людей в реальных киборгов, но и расширяют и трансформируют практики человеческого общения и человеко-машинного взаимодействия.

Возможный переход к биокибернетическим формам существования и социальной организации актуализирует целый ряд вопросов, например: как будущие киборги могут общаться с себе подобными и с людьми; какие изменения киборг привносит в концепцию коммуникативного субъекта; возможно ли равноправие в коммуникациях людей и киборгов; ограничивает ли возможности коммуникации кибернетическое размывание границ человеческого субъекта, как это влияет на особенности обмена информацией?

Цель статьи — не только попытаться дать ответы на некоторые из этих вопросов, но и выяснить, готовы ли люди принять последствия исключения человека из машинно-кибернетических коммуникаций.

Для этого предлагается решить следующие задачи:

- выяснить различия в существующих определениях «киборга» как гибрида машины и биологического организма;
- рассмотреть ряд современных арт-практик и экспериментальных арт-проектов¹, в которых наиболее последовательно осуществляются эксперименты по сращиванию деятельности машин и человека;
- выявить различные коммуникационные модели и стратегии, применяемые ху-

¹ «Арс» (ars) – понятие близкое «искусству» (art), но не всегда синонимичное ему. Разграничение между ними возникает в связи с различным пониманием функционирования техники (techne, греч. τέχνη). Если в арт-проектах в процессе овладения техникой (в том числе различными механизмами) художники осмысливают и воплощают важные для них смыслы и идеи, арт-проекты сами по себе для человека становятся проводником, априори «знающим» и указывающим путь. Более подробно об истории вопроса см.: [3].

дожниками и дизайнерами в их техно-биологических экспериментах.

Неоднозначность мнений в отношении возможного кибернетического будущего человека [1; 2] и интерес к возможностям усовершенствования человеческой природы с помощью новых технологий определяют *актуальность статьи* и делают важным исследование вопросов взаимодействия между людьми и киборгами, особенно в контексте выстраивания коммуникаций между ними.

Методология и методы исследования. Философское осмысление концепции «киборга» в целом пока остаётся весьма фрагментарным, а выдвигаемые гипотезы в этой области по большей степени гипотетические.

Среди исследователей наиболее последовательно киборгизацией интересуются писатели-футурологи (А. Азимов, Р. Курцвейл, Э. Тоффлер и др.) и трансгуманисты (Н. Бостром, Д. Пирс, П. Фридман, Д. Медведев, И. Вишев и др.), рассматривающие позитивную роль технологий в возможном появлении сверхума и постчеловека [4; 5]. Активно ведутся технические разработки и исследования в сфере искусственного интеллекта [6]. Философские аспекты киборгизации затрагивают в своих исследованиях ряд отечественных специалистов [7; 8].

Методологически эта статья опирается на положения и идеи философии техники (Д. Харауэй, Ж. Симондон), киберфилософии (Харауэй), философии культуры (Д. Гункель, Ж. Деррида).

Концепция «становления» Ж. Делёза и Ф. Гваттари [9] применима при анализе субъектности киборга и отчасти объясняет ризоматичные коммуникационные стратегии, демонстрируемые в киберэкспериментах современных художников и дизайнеров.

Теория «гостеприимства» постструктуралиста Ж. Деррида [10] рассматривается в качестве одного из аналитических инструментов в интерпретации человеческих отношений с киборгами.

Философия нового материализма К. Баррад [11], прежде всего её призыв к анализу ситуативных взаимовлияний и «дифференциальных становлений», может быть выбрана в качестве одного из возможных методов анализа кибернетических коммуникаций.

Существенными для этой статьи также являются разработки в области фило-



софии современной культуры, связанные с исследованием влияния цифровизации на человеческую культуру, предпринимаемым американскими учёными Д. Гункелем [12] и Г. Ульмером [13].

Результаты исследования и их об- суждение. Слово «киборг» – производное от «кибернетический организм», объединило в себе понятия «кибернетика»¹ и «организм». Это гибрид машины и биологического организма, функционирование которого улучшено за счёт интеграции механических, электрических, вычислительных или иных искусственных компонентов, сочетает в себе как человеческие качества, так и неприродные свойства. Будучи воплощённым в технологически улучшенной форме с помощью технологий, внедрённых в тело, человек получает доступ к новым физическим возможностям, способам восприятия, познания, новому опыту, практикам и техникам общения.

В этом смысле понятие «киборг» не синонимично понятиям «робот» и «андроид»: киборг – человекоподобное существо с машинно-электронным дополнением или заменой природных частей человеческого тела; робот – механизм, внешне необязательно похожий на человека; андроид – искусственный механизм, который, в отличие от робота, выглядит как человек.

Слово «киборг» часто применяется в переносном смысле в отношении человека, использующего разного рода высокотехнологичные средства. Немало людей уже сегодня хотели бы считать себя «киборгами», например компьютерщики, опутанные проводами, датчиками, шлемами виртуальной реальности, нейрохирурги, манипулирующие волоконно-оптической микроскопией во время операции, и геймеры, увлечённо играющие в видеоигры.

В более строгом смысле различаются термины «киборг» и «бионический человек»: если бионический человек – это субъект, функции организма которого были улучшены механическими или биологическими средствами-протезами, то киборг функционирует благодаря компьютерным и вычислительными процессам, поддерживающим жизненные качества и выводящим его за рамки традиционных сенсорных и когнитивных возмож-

¹ Один из создателей кибернетики математик Норберт Винер утверждал, что все люди, машины и животные имеют сходные кибернетические системы гомеостаза, или «петли обратной связи» ввода-вывода для управления и коммуникации [14].

ностей человека. Соответственно, многих людей с физическими ограничениями можно было бы определить как «бионических»: это люди с электронными кардиостимуляторами, искусственными суставами, синтетическими органами и клапанами, системами медикаментозных имплантатов, имплантированными роговичными линзами и искусственной кожей. Примеры таких людей – американский актёр Кристофер Рив и английский физик-теоретик Стивен Хокинг, жизнедеятельности которых помогали специальные инвалидные кресла-протезы.

Некоторые экспериментаторы идут ещё дальше. Так, биохакер Тим Кэнон (Tim Cannon) вшил под кожу руки миниатюрное устройство для определения артериального давления и температуры тела, а также для управления устройствами «умного» дома. С помощью имплантированных девайсов разработчик имплантатов Амаль Граафстра (Amal Graafstra) открывает двери в своём доме и автомашине, включает компьютер и авторизуется в социальных сетях. А био-дизайнеры Джеймс Оже (James Auger) и Джимми Луазо (Jimmy Loizeau) предложили прототип под названием Audio Tooth Implant, о котором сообщалось на обложке журнала TIME в 2002 г. Этот зубной имплантат, напоминая обычную пломбу, мог бы позволить пользователю постоянно подключаться к своему мобильному устройству.

Однако, чтобы считать человека киборгом, этих технических манипуляций недостаточно. Чтобы быть киборгом, функции органов (и прежде всего мозга) киборга должны быть искусственно расширены с использованием электромеханических, электронных, компьютеризированных устройств.

Некоммерческая организация Cyborg Foundation², созданная в 2010 г. британскими киберактивистами Нилом Харбиссоном (Neil Harbisson) и Мун Рибас (Moon Ribas), пропагандирует именно такой подход к пониманию киборгов. Основатели идентифицируют себя как киборги, поскольку в их тела была имплантирована технология, существенно изменяющая их сенсорное восприятие. Цель Cyborg Foundation – создать новые органы чувств, позволяющие по-другому воспринимать и понимать мир, расширить или кардинально трансформировать возможности человеческой коммуникации.

² Подробнее см.: Cyborg Foundation | Promoting cyborg rights. – URL: <https://www.cyborgfoundation.com> (дата обращения: 11.10.2023). – Текст: электронный.



Нил Харбиссон, рождённый с ахроматопсией – расстройством зрения, характеризующимся неспособностью воспринимать цвета, разработал приложение, которое преобразует длину волны света в звук, что позволило ему воспринимать цвета, «слушая», а не глядя на них. Цифровая камера, установленная на его голове, «считывает» цвета, и цифровая информация отправляется в приложение в его ноутбуке. Затем данные преобразуются в звук и отправляются обратно в наушники, которые позволяют ему «услышать» звучание цветов. Подключая Eyeborg к громкоговорителям, Н. Харбиссон создавал звуковые портреты из изображений известных политиков и таким образом демонстрировал возможность реализации синестетической коммуникации с помощью технологических средств.

Н. Харбиссон открыто позиционирует себя как киборга: он воспринимает Eyeborg не как искусственный протез, а как неотъемлемую часть своего тела, которая помогает ему более точно воспринимать окружающий мир. Полагая, что именно чувства являются основным источником знаний для человека, художник показывает, что конвергенция технологий и информатики для расширения чувственного опыта способна существенно расширить область знания и способы коммуникации.

В этом творчество художника близко стратегиям Мун Рибас (Moon Ribas) – ещё одной художницы-киборга, которая вживила в свои ноги имплантат, позволяющий ей чувствовать сейсмическую активность Земли и движение Луны, что она называет «сейсмическим чувством». По её определению, художник-киборг – это художник, который создаёт новые чувства, сливаясь с технологиями до такой степени, что технологии становятся частью тела.

Идея искусственных протезов как средств расширения и изменения привычных перцептивных и физических возможностей человека – ключевая в творчестве австралийского художника-перформансиста Стелиоса Аркадиу, известного как Стеларк. В серии арт-перформансов тело Стеларка технически расширяется, дополняется и трансформируется, в процессе чего автор ведёт постоянный поиск новых возможностей коммуникации как со своим телом, так и с телами зрителей-участников его проектов. Форма таких событий импровизацион-

на и малопредсказуема, а результаты могут быть иными в зависимости от задействованных технологий, настроения аудитории и целого ряда других параметров.

В перформансе «Третья рука: Эволюция» (1976–1981) Стеларк пишет слово «ЭВОЛЮЦИЯ» на стеклянной поверхности своими двумя руками и одновременно протезной, механической рукой. Третья рука прикреплена к телу и активируется электромиографическими сигналами, поступающими от мышц ног и брюшного пресса Стеларка. Электроды фиксируют сокращения мышц и посылают управляющие сигналы, приводящие в действие механическую руку. В результате технология и телесные процессы работают совместно, создавая симбиотическое событие письма. За несколько лет выступлений Стеларк развил способность активировать эту дополнительную руку интуитивно, без необходимости сознательно сосредотачиваться на своих действиях, и может достигать существенной точности движений.

Стеларк рассматривает третью руку как дополнение к телу, а не замену отсутствующей конечности. «Протез – это не признак недостатка, а скорее симптом избытка»¹ – утверждает на официальном сайте художника. Стеларк на собственном опыте показывает, что существенная часть современных коммуникаций человека – это коммуникации с техникой и технологическими девайсами.

Такая коммуникативная модель подразумевает выстраивание электрических взаимодействий между аппаратно-программными частями и биологическими частями организма киборга. Здесь техноинфраструктура становится важным фактором коммуникации киборгов, обнаруживая себя не только снаружи, но и внутри кибернетического тела. Чем совершеннее и высокотехнологичнее его внутренние части, тем больше возможностей киборг получает. Поэтому технологическое совершенствование киборга может рассматриваться как «личностное» совершенствование кибернетически дополненного организма. Технология для него становится Другим, в процессе интеграции которого в организм происходит обновление и совершенствование последнего.

¹ Подробнее см.: Excess and Indifference 2. – URL: <http://stelarc.org/documents/ExcessandIndifference2.pdf> (дата обращения: 11.10.2023). – Текст: электронный.



Альтернативное определение социально-коммуникативной специфики понятия «киборг» предлагается в научных гуманитарных исследованиях.

Начало философско-гуманитарного осмысления идеи киборгизации датируется 1980-ми гг. и во многом связано с работой философа-киберфеминистки Донны Харауэй, которая вводит концепцию киборга в сферу академических исследований. В эссе «Манифест киборга» она представляет киборга как «кибернетический организм, помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла» [15, с. 323]. Появление кибернетических гибридов для Д. Харауэй – это желанная возможность устранить любые социальные иерархии и дуализмы, изменить традиционные взгляды на человеческое знание и коммуникации, отменить гендерные роли и фиксированные идентичности.

В своих рассуждениях о киборгах Д. Харауэй дистанцируется от идей трансгуманизма и постгуманизма. Её заботит не технологическое улучшение человека, а децентрализация, стирание самости человеческого субъекта. В трактовке Д. Харауэй технология не столько является усилением «человеческой природы», сколько своей гибридной, изменяемостью и двусмысленностью подрывает саму концепцию «человеческого», много столетий пестованную западным гуманизмом.

Такая концепция киборга позволяет подорвать привычное понимание человеческой субъективности и нацеленной коммуникативной деятельности. Она фокусируется на исследовании взаимоотношений человека и машины, которые всё чаще анализируются не с человеческой позиции, а в контексте их технологической гибридности, поскольку сам процесс «расширения человеческого» отменяет границы человеческого «я». Вместо того чтобы говорить о технологиях как «продолжениях человеческого тела», формируется дискурс, который артикулирует изначально протезный характер человеческой идентичности. Здесь идентичность человека всегда обусловлена самими взаимодействиями и контактами с техникой, что близко теории «технического объекта» Ж. Симондона, помогающей раскрыть нечеловеческое поле энергетического потенциала, которое бросает вызов

инструментальному взгляду на технологию как на продолжение или протез человеческих навыков [16].

Сам киборг становится киборгом благодаря коммуникации, он сам подвержен коммуникативным воздействиям, конституируется и активируется ими. Субъективность киборга всегда изменчива и всегда в движении, изначально формируется в потоке информации и настраивается и перестраивается благодаря складывающимся социальным и материальным условиям.

В отношении киборга коммуникация становится не средством сообщения-передачи упорядоченной информации, а способом формирования ситуативной субъективности посредством оперирования потоками контролируемого «информационного шума». Если информационный шум в коммуникационной модели Шеннона и Уивера являлся причиной нарушения целостности сообщений, помехой, то в постгуманистических теориях киборг рассматривается как гетерогенная, множественная сущность, вместилище гетерогенных представлений, идей и способов мышления, обнаруживающее свой потенциал в информационном шуме, в постоянном изменении смыслов и стратегий действия, в разрушении шаблонов. В понимании Д. Харауэй, киборг «настаивает на важности шума» [15, с. 360]. Киборг целенаправленно создаёт шум: он разрушает единую «личность» посредством гибридизации ради возникающих случайных констелляций и непредвиденных исходов.

Поэтому субъективность киборга не определяет содержание коммуникативных взаимодействий, но сама является продуктом непредвиденных исходов коммуникационного обмена. В коммуникациях киборгов технобиологические взаимодействия сами по себе становятся «языком», тем не менее не исключая вербальной составляющей для передачи информации.

Следующий эволюционный шаг в моделях трансчеловеческих коммуникаций – это изменение функции самих интерфейсов и устройств: когда они становятся «умными», они начинают контролировать поведение людей, становясь всё более независимыми и менее заметными. Технопротезы могут рассматриваться не только как продолжение человеческого тела, но и как средства, ограничивающие и контролируемые чело-



веческую свободу, как своеобразный Другой коммуникации.

В этом смысле показателен проект киберхудожника Стеларка – роботизированная кинетическая скульптура Exoskeleton (1998). Это перемещающийся каркас с пневматическим приводом, весом в 600 килограмм, напоминающий гигантское роботизированное насекомое. В процессе перформанса машина активируется движениями рук и ног Стеларка, располагающегося на поворотном столе в центре машины, и перемещается во всех направлениях (назад, вперёд, влево и вправо), поворачивается как по часовой стрелке, так и против часовой стрелки, раскачивается и приседает. «Экзоскелет» соединяется с верхней частью тела художника и снабжён магнитными датчиками, которые активируются движениями кисти, запястья и предплечий, позволяя небольшими жестами управлять большими механическими ногами. Всё это требует сноровки и тренировки от художника-перформера, чтобы части устройства функционировали слаженно.

Стеларк представляет свой «Экзоскелет» и как продолжение собственного тела, и как реальный опыт превращения в человека-киборга. Но проблема заключается в тяжёлой и громоздкой конструкции экзоскелета. С одной стороны, машина обеспечивает тело Стеларка дополнительными конечностями и большими шаговыми способностями (преодолевая большие расстояния за каждый шаг, чем способны человеческие ноги). С другой – вес конструкции заставляет Стеларка двигаться медленно, поскольку большой размер делает конструкцию довольно неповоротливой. В результате технорасширение не столько увеличивает функциональность тела, сколько подчиняет его действия моторизированному механизму. Стеларк вынужден позволить технологии (даже если она работает под контролем человека) управлять движениями собственного тела. Стеларк на реальном опыте доказывает, что киборгоподобная технология экзоскелета может вносить ощущаемые изменения в привычные способы поведения, движения и общения человека. Таким образом, протез периодически привлекает внимание к своей материальности, непосредственно участвуя в обмене тактильной, технической информацией. Стеларк вынужден учитывать «поведение» протеза, формиру-

ющего зону некоторой непредсказуемости во взаимодействии с ним.

Проект Cabboots (рус. «Ботфорты», 2007) немецкого инженера Мартина Фрея наглядно иллюстрирует, как «полезные» машины могут быть не только незаменимым в быту средством, но и технологией контроля. Ботфорты – это обувь со встроенной цифровой системой навигации, которая помещается в подошву обуви и соединяется с мобильным устройством. Обувь предназначена для людей с болезнью Альцгеймера или с нарушениями зрения. Ботфорты программируются, могут «запоминать» дорогу домой или любой другой маршрут, могут «видеть» препятствия благодаря инфракрасным датчикам, подключённым к небольшим моторным модулям, которые изменяют угол наклона подошвы обуви, позволяя идущему человеку обходить препятствие безопасным способом. Обувь направляет идущего человека, она «видит», решает, стимулирует человека к движению в определённом направлении и препятствует совершению ошибок.

Очевидно, что для понимания содержательной стороны этих арт- и арт-проектов недостаточно ни анализа лишь образного или дискурсивного содержания произведений, ни выяснения прикладных возможностей этих технологий. Не менее важным представляется анализ ситуативных взаимодействий и «дифференционных становлений» (в терминах К. Барад) [11, р. 382], т. е. процессов и результатов практического взаимодействия между людьми и объектами и их влияния на реальные изменения субъектных позиций участников – того, что составляет специфику *дифракционного* и *хораграфического* подходов в постчеловеческих исследованиях [17].

В статье исследователя Дэвида Гункеля «Мы – борги: киборги и субъект коммуникации» (2000) автор утверждает, что киборг «включает в себя реконфигурацию субъекта, которая не только подрывает концепцию человеческой субъективности, но также угрожает и обещает преобразовать сам предмет изучения человеческого общения» [12, р. 333]. Он указывает, что традиционный субъект коммуницирует благодаря «преднамеренной активности источника или отправителя информации» [Там же, р. 341], в то время как субъект-киборг благодаря своей коммуникативной активности поддерживает «социальные и материальные условия,



благодаря которым становятся возможными различные субъектные позиции» [12]. Д. Гункель приходит к выводу, что «именно благодаря парадоксальной фигуре киборга субъект коммуникации начинает освобождаться от ограниченных предпосылок и возможностей, навязанных традициями гуманизма и современной наукой» [Там же, р. 348].

Применительно к киборгу технология оказывается шире, нежели лишь средство, которое разумный самодостаточный индивид мог бы использовать для собственного самоутверждения. Напротив, технология участвует в конструировании формы и субъективности самого киборга. Как указывает Д. Харауэй, «машина – не оно, подлежащее анимации, поклонению и порабощению. Машина – это мы, наши процессы, аспект нашего воплощения» [15, с. 366].

Стеларк тоже критикует идею автономии человеческого «я», выдвигая на первый план изначальную протезность самости и её обретения в сети отношений. В результате тело рассматривается художником не как оболочка для души и разума, а скорее как последовательность взаимозависимых дополнений и замен.

Стеларк использует риторику «гостеприимства» в своих выступлениях (позаимствовав термин «гостеприимство» у Ж. Дерриды), описывая тело как «хозяйна – не только для технологий, но и для удалённых агентов» [18, р. 66]. Его проект *The Stomach Sculpture* (1993), в котором куполообразная капсула, изготовленная из высокопрочных металлов, была внедрена в его тело, а затем запущена с помощью переключателей на блоке управления и задокументирована с помощью видеоэндоскопического оборудования, является одним из примеров такого безусловного гостеприимства. Художник полагает, что «пришло время заново колонизировать организм с помощью микроминиатюрных роботов, чтобы увеличить популяцию бактерий, помочь нашей иммунной системе и контролировать капилляры и внутренние пути организма. <...> На уровне нанотехнологий машины будут населять клеточные пространства и манипулировать молекулярными структурами» [19, р. 248–249].

Это взаимопроникновение между человеком и машиной является для Стеларка благотворным примером реализации новых способов «гостеприимства» и коммуника-

ции. Открывая своё тело вторжению технологий, Стеларк отказывается от возможности заранее предсказывать последствия своих действий.

Особенность концепции коммуникации, внедряемой Стеларком, заключается в том, что «тела будут обогащаться фантомными партнёрами не ради компенсации своих недостатков, но для расширения возможностей и усиления своей физиологии» [18, р. 69]. Подвергаясь изнутри воздействию множества посторонних агентов, тело должно развить своего рода «текущее осознание, которое тускнеет и усиливается по мере того, как они соединяются и разъединяются» [Там же].

В целом ряде своих арт-проектов Стеларк применяет органические технопротезы для демонстрации возможностей децентрализованных телесных коммуникаций и изменения природной анатомической структуры человеческого тела.

В рамках работы на стыке боди-арта и перформанса *The Ear On Arm* (2008) Стеларк хирургическим путём имплантировал себе в руку протезное ухо, выращенное из стволовых клеток и человеческих тканей, после чего с помощью цифровых технологий и интернета этот «орган» позволил людям удалённо слышать всё то, что художник слышал сам. Любой желающий мог подключиться к системе по Сети и разговаривать со Стеларком через это «ухо», а художник мог отвечать посредством него.

Стеларк на собственном опыте демонстрирует, что контуры человеческого тела, человеческая кожа больше не служат разграничению между внутренним «я» и внешним миром. То, что циркулирует внутри тела в виде информации, неизбежно вырывается наружу и становится общим благодаря цифровым соединениям и глобальной Сети.

Визуализируя идеи Д. Харауэй, Стеларк показывает, как субъекты, множественные и изменяемые, формируются в рамках сложных сетей коммуникативного обмена. Самость определяется структурным положением в более широком поле дискурсивных сил и символических практик. Субъектность киборга постоянно дрейфует, конституируясь и воссоздаваясь в различных конфигурациях в зависимости от дискурсивной организации события. Происходит смещение акцента с индивидуального субъекта на социальные и материальные условия, благодаря которым



становятся возможными различные позиции субъекта и потенциальные изменения.

Такой «протезной коммуникации» близка концепция делёзианского «становления». Для Ж. Делёза и Ф. Гваттари «становление – ни подражание, ни отождествление» [9, с. 467], это процесс непрерывного движения и экспериментов, а не то, что приводит к какой-либо единой цели.

Интернет-перформансы Стеларка открывают новые пространства для процессов «становления» между биологической формой человека и технологией. Грамотность киборга здесь означает готовность интуитивно подключать, разъединять, варьировать технологические дополнения к своему телу в поиске наиболее удачного стечения обстоятельств и готовность использовать в своих целях эти обстоятельства.

Впрочем, даже в условиях технологически опосредованных, мгновенных, многократных коммуникаций технологическое устройство всё ещё находится вовне, а не внутри – технологические и биотехнологические расширения ещё не слились с человеческими телами безразрывно, не приводя к радикальным изменениям в коммуникации. Человеческое тело и человеческая субъектность ещё остаются исходным условием для проведения практик «выхода» за пределы человеческого.

Существенные же изменения начинают происходить с исчезновением любого посредничества при коммуникации людей и машин, что становится технически возможным с развитием *нейронных сетей* и *нейротехнологий*, позволяющих создавать новые формы передачи сообщений и способы взаимовлияния.

В середине 90-х гг. XX в. эксперименты Стеларка выходят за рамки встраивания протезов в тело: теперь оно стало использоваться как «альтернативная операционная единица, которая распределена в пространстве, но подключена к Интернету»¹. Художник начинает использовать в перформансах технологии, которые позволили удалённым пользователям в разных географических точках, в разных странах управлять его собственными движениями.

В Fractal Flesh – перформансе 1995 г., показанном на фестивале искусств и технологий Telepolis в Люксембурге, – Стеларк

¹ Подробнее см.: *Zombies and cyborgs*. – URL: <http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf> (дата обращения: 07.02.2023). – Текст: электронный.

соединил правую часть своего тела с мышечным стимулятором, подключённым к интернету. Участники из Парижа, Хельсинки и Амстердама смогли управлять произвольными движениями рук и ног Стеларка с помощью сенсорных экранов. Для этого действия была разработана система стимулятора мышц с сенсорным интерфейсом, которая отображала карту тела Стеларка. Группы мышц в его теле получали электронные импульсы от электродов на теле. Прикоснувшись к области на карте тела Стеларка, зрители, просматривающие выступления через интернет, могли заставлять его мышцы произвольно сокращаться и двигаться. При этом левая часть его тела могла функционировать самостоятельно, а Стеларк имел контроль над ней.

Как объяснял сам Стеларк, этот перформанс о том, как «киборг становится своего рода киборг-системой из множества тел, пространственно разделённых, но соединённых электронным способом – интернетом, возможно, как внешней нервной системой, которая соединяет эти операционные узлы и позволяет возникнуть расширенной операционной системе». Для Стеларка человеческое тело – «полное тело», тело, которое открыто любым процессам соединения/разъединения. По его словам, это «изменяемое, скользящее сознание, которое не является ни “полностью-тут” в этом теле, ни “полностью-там” в тех телах. Речь идёт не о фрагментированном теле, а о множестве тел и частей тел, дистанционно направляющих друг друга. Речь идёт не о механизмах управления “хозяин – раб”, а о петлях обратной связи альтернативного осознания, свободы воли и расщеплённых физиологий»².

Перформанс *Ping Body* (1996) задействовал интернет для манипулирования телом Стеларка, но теперь не зрители-участники дистанционно управляли движениями тела (как это было в *Fractal Flesh*), но тело Стеларка управлялось данными, т. е. самой интернет-активностью. Случайные сетевые запросы более чем из 30 доменов интернета с задержкой от 0 до 2000 миллисекунд конвертировались в удары током от 0 до 60 вольт, подававшиеся на дельтовидную мышцу, бицепс, суставы, подколенное сухо-

² Подробнее см.: *Stelarc. ZOMBIES & CYBORGS. The Cadaver, the Comatose & the Chimera*. – URL: <http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf> (дата обращения: 07.02.2023). – Текст: электронный.



жилие и икроножные мышцы Стеларка, иницируя их произвольные сокращения.

Стеларк считает, что в будущем такая коммуникация может объединить людей, разделённых большими расстояниями, изменить законы взаимодействия человека с человеком и людей с компьютерами. Это и управление на расстоянии любыми биокibernетическими организмами, и возможность коммуникации одного биокibernетического организма посредством использования физических возможностей других.

В 1999 г. Стеларк представил проект *Movatar* – компьютерную систему, в которой человеческое тело повинует действиям экранного изображения виртуального аватара. Пользователи привыкли, что в видеоиграх геймер сам управляет своим экранным персонажем-аватаром. Стеларк зеркально меняет привычное и его виртуальное альтер эго, «моватар», получает доступ к физическому телу человека благодаря пневматическому экзоскелету – связующему звену между телом Стеларка и аватаром. Костюм управляет движениями тела, в то время как компьютер управляет костюмом. Стеларк добровольно освобождает своё тело от самого себя и отдаёт его «воле» программной сущности.

Несмотря на то, что аватар заставляет двигаться тело Стеларка, у художника всё же остаётся возможность отчасти контролировать свои движения, нажимая ногами на переключатели на полу. В результате и человеческое тело, и виртуальное тело вносят свой вклад в операционное поведение друг друга. Причём ни одна сторона полностью не контролирует результат взаимодействия. Стеларк заинтересован именно в неожиданных результатах таких взаимодействий.

Стеларк пишет: «В большинстве моих выступлений присутствует готовность подчиниться машине <...> Причина, по которой я делаю это, заключается не в безумии, это подчинение – желание испытать альтернативу, испытать, что значит быть ни человеком, ни машиной, но чем-то между ними» [20, p. 66].

Хотя Стеларк возлагает большие надежды на будущее концепции «разделённого тела», эта идея может нести в себе определённые риски для человека, поскольку даёт по сути неограниченный контроль и возможность манипуляции действиями людей. Будучи не в силах сопротивляться

сетевым «кукловодам», люди могут быть вынуждены совершать действия против своей воли. Это свидетельствует о том, что концепция Стеларка отчасти противоречит доктрине трансгуманизма, поскольку потенциальная открытость к влиянию Других (людей или машин) препятствует трансчеловеческой убеждённости в неотъемлемом праве выбора и самостоятельности поведения человека.

Очевидно, применение некоторых коммуникационных стратегий Стеларка возможно в реальной жизни людей. Уже сегодня это отчасти реализуется в компьютерно-человеческих взаимодействиях в коммерческих видеоиграх и в сети Интернет. Попытки жёсткого алгоритмического программного контроля в этих медийных форматах сочетаются с присутствием подспудных возможностей для пользователей обойти контроль, вмешаться в логику системы (используя разного рода ухищрения, хаки, гличи, баги, альтернативные платформы и пр.), т. е. весьма успешно проявлять свою человеческую волю против попыток программного контроля.

Следует заметить, что и сам Стеларк, проводя свои эксперименты, никогда не оказывается полностью во власти технологий. Он целенаправленно планирует, реализует заранее составленные планы и концептуальные идеи. Стеларк своими проектами доказывает, что человек – это гораздо больше, чем гибрид тела и технологии, поскольку его тело всегда остаётся живым и переживающим, испытывающим радость, горе, желание, боль и т. д., т. е. остаётся человеческим.

Заключение. Экспериментальные коммуникационные модели, предлагаемые художниками и дизайнерами, хотя и позволяют отчасти пересмотреть основы теории коммуникации – понятия субъекта, знания, авторитета, понимания, убеждений, значения и свободы действий, обращены они, так или иначе, к человеку и человеческой коммуникации.

Эксперименты Н. Харбиссона, М. Рибас, Дж. Декни, П. Лопеса, перформансы Стеларка и ряда других нацелены на формирование и популяризацию новых кибернетических дискурсов, провоцирование дискуссий среди зрителей и критиков, для коммуникации с любителями подобного рода тем и вопросов. При всей оригинальности и провокативности идей этих художни-



ков форма организуемых ими арт-проектов сохраняет необходимость в человеческом субъекте. Этот новый технодополненный «субъект», хотя и дистанцируется от традиционного картезианского субъекта, остаётся способным оценивать происходящее извне, задавать художественные и этические вопросы, искать и находить на них ответы в реальной практике.

На вопрос, что значит быть коммуницирующим киборгом, вероятно, может ответить только настоящий киборг. Но стремление представить себе возможное, желание испытать новый опыт свойственны именно человеческому существу, и новые модели коммуникации, представляемые в арт- и арт-проектах, отчасти обеспечивают человека такими возможностями.

Превращение человека в киборга может пониматься как гибридизация машины и биологического организма, позволяющая по-другому воспринимать и понимать мир, расширить или кардинально трансформировать возможности человеческой коммуникации.

Ряд современных арт-практик и экспериментальных арт-проектов показывают, что кибернетические дополнения могут обеспечивать человеку новые возможности взаимодействия с окружающим миром и другими людьми. Коммуникации с самими

технологиями, взаимообмен между аппаратно-программными частями и биологическими частями организма киборга могут интерпретироваться как «техническая» коммуникация. При этом не столько субъективность киборга определяет содержание коммуникативных взаимодействий, сколько сам киборг является продуктом непредвиденных исходов техно-биологического коммуникационного обмена. Технология участвует в конструировании формы и субъективности самого киборга.

Однако, как показало исследование, в экспериментальных проектах современных художников и дизайнеров как нечеловеческий уровень коммуникации, так и традиционный человеческий уровень общения продолжают быть актуальными в отношении современных киборгов и людей.

Рассмотренные примеры доказывают, что именно человек продолжает оставаться движущей силой машинно-кибернетических коммуникаций.

С дальнейшим развитием и распространением кибертехнологий подобные коммуникации будут становиться всё более привычными для человека, оказывая влияние на социальные и культурные процессы, что открывает перспективы для новой области гуманитарных исследований – постчеловеческой коммуникативистики.

Список литературы

1. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее: последствия биотехнологической революции / пер. с англ. М. Б. Левина. М.: Центр гуманитарных технологий, 2004. 349 с.
2. Ihde D. Of Which Human are We Post? // H+/-: Transhumanism and Its Critics / ed. by R. Hansell, W. Grassie. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011. P. 123–135.
3. Дуков Е. В. К истории аттракциона // Художественная культура. 2020. № 4. С. 640–664.
4. Курцвейл Р. Эволюция разума. М.: Изд-во «Э», 2015. 352 с.
5. Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. 496 с.
6. Турчин А., Батин М. Футурология. XXI век: бессмертие или глобальная катастрофа. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. 263 с.
7. Гринин Л. Е., Гринин А. Л. Приведет ли кибернетическая революция к киборгизации людей? // Философия и общество. 2016. № 3. С. 5–26.
8. Малькова Т. П. Киборгизация: философские аспекты исследования симбиоза человека и техники // Гуманитарный вестник. 2017. № 4. С. 1–19.
9. Делез Ж. Эмпиризм и субъективность: опыт о человеческой природе по Юму: критическая философия Канта: учение о способностях. Бергсонизм. Спиноза / пер. с фр. М.: ПЕР СЭ, 2001. 480 с.
10. Derrida J., Dufourmantelle A. Of Hospitality. Anne Dufourmantelle invites Jacques Derrida to respond / translated by R. Bowlby. Stanford, 2000. 162 p.
11. Barad K. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham, 2007. 544 p.
12. Gunkel D. We are Borg. Cyborgs and the Subject of Communication // Communication Theory. 2006. No. 10. P. 332–357.
13. Ulmer G. L. Heuristics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. 267 p.



14. Wiener N. *Cybernetics, Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Reissue of the 1961, Second Edition. N. Y.: The M. I. T. Press and John Wiley & Sons, Inc., 2019. 352 p.
15. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х // Гендерная теория и искусство. Антология: 1970–2000. М.: РОССПЭН, 2005. С. 322–377.
16. Симондон Ж. О способе существования технических объектов / сокращ. пер. и коммент. М. Куртова. Текст: электронный // Транслит. 2011. № 9. URL: <http://www.trans-lit.info/materialy/9-vypuski/zhilber-simondon-o-sposobe-sushhestvovaniya-tehnicheskikh-obektov> (дата обращения: 13.10.2023).
17. Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 1. С. 178–201.
18. Stelarc. *Parasite Visions: Alternate, Intimate and Involuntary Experiences* // *Art and Design: Sci-Fi Aesthetics*. 1997. No. 12. P. 66–69.
19. Stelarc. *From Psycho to Cyber Strategies: Prosthetics, Robotics and Remote Existence* // *Cultural Values*. 1997. No. 1. P. 241–249.
20. *The Cyborg Experiments: the Extensions of the Body in the Media Age* / ed. J. Zylinska. London; N. Y.: Continuum, 2002. 252 p.

Информация об авторе

Деникин Антон Анатольевич, кандидат культурологии, доцент, Российский институт театрального искусства (ГИТИС), 125009, Россия, г. Москва, Малый Кисловский пер., д. 6; oficial@list.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8101-7952>.

Для цитирования

Деникин А. А. Коммуникации людей с киборгами в экспериментальных проектах художников и дизайнеров // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19, № 1. С. 73–84. DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-1-73-84.

Статья поступила в редакцию 15.11.2023; одобрена после рецензирования 20.12.2023; принята к публикации 23.12.2023.

References

1. Fukuyama, F. *Our posthuman future: Consequences of the biotechnological revolution*. Translation from English by M. B. Levin. M: Centr gumanitarnyh tekhnologiy, 2004. (In Rus.)
2. Ihde, D. *Of Which Human are We Post? H+/-: Transhumanism and Its Critics*, ed. by R. Hansell, W. Grassie. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011: 123–135. (In Engl.)
3. Dukov, E. V. On the history of the attraction. *Artistic culture*, no. 4, pp. 640–664, 2020. (In Rus.)
4. Kurzweil, R. *Evolution of the mind*. M.: Publishing house “E”, 2015. (In Rus.)
5. Bostrom, N. *Artificial intelligence. Stages. Threats. Strategies*. M: Mann, Ivanov, Ferber, 2016. (In Rus.)
6. Turchin, A., Batin, M. *Futurology. XXI century: immortality or global catastrophe*. M: BINOM. Knowledge Laboratory, 2013. (In Rus.)
7. Grinin, L. E., Grinin, A. L. Will the cybernetic revolution lead to the cyborgization of people? *Philosophy and Society*, no. 3, pp. 5–26, 2016. (In Rus.)
8. Malkova, T. P. *Cyborgization: philosophical aspects of the study of the symbiosis of man and technology*. *Humanitarian Bulletin*, no. 4, pp. 1–19, 2017. (In Rus.)
9. Deleuze, J. *Empiricism and subjectivity: an experience of human nature according to Hume. Kant's critical philosophy: the doctrine of abilities. Bergsonism. Spinoza: Trans. from French*. M: PER SE, 2001. (In Rus.)
10. Derrida, J., Dufourmantelle, A. *Of hospitality. Anne Dufourmantelle invites Jacques Derrida to respond*; translated by R. Bowlby. Stanford, 2000. 162 p. (In Engl.)
11. Barad K. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, 2007. (In Engl.)
12. Gunkel D. We are Borg. *Cyborgs and the subject of communication. Communication theory*, no. 10, pp. 332–357, 2006. (In Engl.)
13. Ulmer, G. L. *Heuretics: The Logic of Invention*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. (In Engl.)
14. Wiener, N. *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Reissue of the 1961, Second Edition. N. Y.: The M. I. T. Press and John Wiley & Sons, Inc., 2019. (In Engl.)
15. Haraway, D. *Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist Feminism of the 1980s. Gender Theory and Art. Anthology: 1970–2000*. M: ROSSPEN, 2005: 322–377. (In Rus.)
16. Simondon, J. *On the method of existence of technical objects*. Translated and commented by M. Kurtov. *Translit*, no. 9, 2011. Web. 13.10.2023. URL: <http://www.trans-lit.info/materialy/9-vypuski/zhilber-simondon-o-sposobe-sushhestvovaniya-tehnicheskikh-obektov>. (In Engl.)



17. Denikin, A. A. Conceptualization of post-screen affective-bodily experience in the study of digital interactive multimedia. *International Journal of Cultural Research*, no. 1, pp. 178–201, 2020. (In Rus.)
18. Stelarc. Parasite visions: Alternate, intimate and involuntary experiences. *Art and Design: Sci-Fi Aesthetics*, no. 12, pp. 66–69, 1997. (In Engl.)
19. Stelarc. From psycho to cyber strategies: prosthetics, robotics and remote existence. *Cultural Values*, no. 1, pp. 248–49, 1997. (In Engl.)
20. Zylinska Joanna (ed.). *The Cyborg Experiments: the Extensions of the Body in the Media Age*. London and New York: Continuum, 2002. (In Engl.)

Information about the author

Denikin Anton A., Cand. of Culturology, Associate Professor, Russian Institute of Theatre Arts, 6 Maly Kislovsky Lane, Moscow, Russia, 125009; oficial@list.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8101-7952>.

For citation

Denikin A. A. Human Communication with Cyborgs in Experimental Projects of Contemporary Artists and Designers // *Humanitarian Vector*. 2024. Vol. 19, no. 1. P. 73–84. DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-1-73-84.

**Received: November 15, 2023; approved after reviewing December 20, 2023;
accepted for publication December 23, 2023.**