Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Interface as a Practice of the Self, or What Does It Mean to Be Alive in the Age of Cyborgs?

Sofia Kh. Mukhina

Saint Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: alson7[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0006-7852-739X

Received: 13 March 2025 | Revised: 19 March 2025 | Accepted: 28 March 2025

Abstract

The article focuses on modern digital technologies and life practices associated with them, the key aspect of which is the idea of accessibility and efficiency both in a person's everyday experience and as a certain existential attitude, task, and practice of oneself. We are talking about special, new forms of the art of existence, subordinated to the idea of pragmatics and, as a rule, not taking into account the sensory and existential experience of the life of an individual. The influence of technology on the life of a modern person is total. In this context, the question formulated earlier, at the dawn of the formation of the technogenic era, arises again and gains its relevance: how is it possible to be yourself and remain alive in a world of absolute technological power?

In search of an answer to this question, the author turns to projects in which the user interface is conceived as a practice that rediscovers the existential dimension of human life in the context of modern digital technologies and expands the understanding of life forms in general. Special attention is focused on the project of contemporary researcher Alexander Psher, the author of the idea of the "Internet of Animals" — a virtual ecological project that is rapidly developing thanks to mobile technologies and, in particular, mobile device interfaces. The interface here acts as a current life practice, permeating various spheres of life, a developing space for the implementation of digital ecological and artistic projects and, thanks to this, techniques of the self.

Keywords

Interface; Practices of the Self; Techniques Yourself; Everyday Technologies; Life Forms; Internet of Animals; Digital Environmental Projects

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Интерфейс как практика себя, или Каково это — быть живым в эпоху киборгов?

Мухина София Хамидовна

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия. Email: alson7[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0006-7852-739X

Рукопись получена: 13 марта 2025 | Пересмотрена: 19 марта 2025 | Принята: 28 марта 2025

Аннотация

В центре внимания статьи оказываются современные цифровые технологии и связанные с ними жизненные практики, ключевым аспектом которых выступает идея доступности и эффективности как в повседневном опыте человека, так и в качестве определенной экзистенциальной установки, задачи, практики себя. Речь идет об особых, новых формах искусства существования, подчиненных идее прагматики и, как правило, не берущих в расчет чувственный и экзистенциальный опыт жизни отдельного человека. Влияние технологий на жизнь современного человека тотально. В этом контексте вновь возникает и обретает свою актуальность сформулированный ранее, на заре становления техногенной эпохи вопрос: как возможно в мире абсолютного технологического могущества быть собой и оставаться живым?

В поисках ответа на этот вопрос автор обращается к проектам, в которых пользовательский интерфейс мыслится как практика, заново открывающая в контексте современных цифровых технологий экзистенциальное измерение жизни человека и расширяющая представление о формах жизни в целом. Отдельное внимание сосредоточено на проекте современного исследователя Александра Пшера, автора идеи «интернета животных» — виртуального экологического проекта, стремительно развивающегося благодаря мобильным технологиям и, в частности, интерфейсам мобильных устройств. Интерфейс здесь выступает актуальной жизненной практикой, пронизывающей различные сферы жизни, развивающимся пространством осуществления цифровых экологических и художественных проектов и, благодаря этому, техник себя.

Ключевые слова

интерфейс; практики себя; техники себя; технологии повседневности; формы жизни; интернет животных; цифровые экологические проекты

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

От технологий повседневности к техникам себя

Интерфейс обычно определяется как технология, направленная на эффективность, открытость и доступность, то есть как инструмент, встроенный в повседневность и во многом определяющий стиль и характер современных жизненных практик в целом. И если треть своей жизни человек проводит во сне, то сегодня все с большей уверенностью можно утверждать, что опыт бодрствования едва ли не целиком представляет собой бытие в интерфейсах. Но уже здесь можно усомниться в, казалось бы, очевидном и предположить, что этот опыт скорее близок к опыту сновидения в силу иммерсивных, аудиовизуальных, динамических характеристик самой цифровой среды. Современному человеку, подобно герою фильма Кристофера Нолана «Начало» Доминику Коббу, требуется тотем, волчок, тестирующий реальность, чтобы научиться отделять собственный опыт бытия живым от техник и технологий виртуальной среды, все больше опосредующих и определяющих существование. Предположим, что таким способом мог бы быть подход в понимании пользовательского интерфейса, в котором акцент будет сделан на субъекте, агенте как, прежде всего, живом, а не обезличенном участнике многочисленных виртуальных процессов. Таким образом, предлагаемая оптика осмысляет интерфейс не только как многообразие технологий, разработанных для решения пользовательских задач, но, прежде всего, как совокупность практик, инициирующих, развивающих субъектность. Практик себя.

Пространство и время в современном мире не просто опосредуются, но буквально конструируются в опыте технологий: смарт-устройства, элементы «умного дома», разработки искусственного интеллекта, внедряемые сегодня в большинство сфер жизни, реализуются, прежде всего, благодаря стремительно развивающимся технологиям пользовательских интерфейсов. Речь идет о практиках, моделирующих для человека новые формы отношения с миром и вместе с тем неизбежно порождающих современную мифологию повседневности. «Мир — плоский, маленький, пустой и не имеет основания» (Больц, 2011, с. 5), — как точно отмечает исследователь медиа Норберт Больц с оглядкой на идею тотального осетевления, метафорой которого служит досократическая по своему звучанию формула “It from bit” (Больц, 2011, с. 6). Идеи открытости и бесконтактности, выступая принципом, базовым правилом и даже практикой бытия в цифровой среде, появляются благодаря наличию особой буферной зоны, возникающей на границе между телесным и виртуальным, физическим и цифровым мирами, создающей своего рода диффузию, взаимное рассеивание в друг друге столь различных и по сути противоположных друг другу способов и модусов существования. Эта реальность такова, что пользовательский интерфейс предстает не просто технологией, цифровым посредником, инструментом взаимодействия, но формирует сам способ и характер этого взаимодействия, не только опосредуя, но во многом определяя,

направляя его в пространстве невербального, на первый взгляд, недискурсивного опыта. Иными словами, вшитые в тело повседневности технологии интерфейсов — не что иное, как оптика, посредством которой сегодня человек обнаруживает и узнает себя. Но узнает, зачастую жертвуя самой возможностью непосредственного телесного опыта, полноты переживания либо полностью передоверяя возможность этого опыта сфере технологий.

Вопрос о том, как возможна оптика, в которой интерфейс в целом мыслится творчески, то есть не отчужденным от субъекта, а напротив, способствующим узнаванию себя через технологию, аудиовизуальное содержание и разнообразные дизайнерские решения, сегодня уже не звучит утопичным и во многом приближает нас к современной интерпретации практик заботы о собственном существовании в контексте стремительно и стихийно развивающейся цифровой среды. В лекциях «Герменевтика субъекта: курс лекций, прочитанных в Колледж де Франс в 1981–1982 учебном году» Мишель Фуко с опорой на стоическую мысль следующим образом заново раскрывает содержание «практик себя», формирующих принцип заботы как экзистенциального условия становления субъекта, в опыте инициации отношений с самим собой и, благодаря этому, с другими субъектами и сферами жизни:

> …озаботиться собой будет означать заниматься собой как «субъектом чего-то», определенных действий — субъектом инструментального действия, взаимоотношений с другими, субъектом поведения и действования вообще, а также субъектом по отношению к себе самому. И только о таком себе самом, об этом пользующемся (qui se sert), ведущем себя, вступающем в такой тип отношений субъекте надлежит всемерно печься. Заботиться о себе как о субъекте (со всей его полисемией: субъект разных действий, форм поведения, отношений, занимаемых позиций) — об этом идет речь. Душа как субъект, и вовсе не душа как субстанция. (Фуко, 2007, с. 73).

«Техники себя» как набор повседневных практик, рецептур и духовных упражнений (Адо, 2005) были изначально призваны развивать внутреннюю свободу в том опыте отношений, в которые вовлечен человек, и, благодаря этому, не пребывать в абсолютной зависимости, всякий раз обнаруживая и утверждая собственное существование в многообразии жизненных ситуаций и отношений — таков в самом общем виде их исходный императив (Фуко, 2011).

Инструментальный аспект такого рода техник оказывается во многом актуальным для современности: быть субъектом в опыте вовлечения в пространство виртуальной реальности, обнаруживать и развивать техники, инициирующие опыт бытия субъектом в контексте, от которого почти невозможно быть отделенным и обособленным сегодня, вероятно, именно так может звучать современная интерпретация известного со времен античности тезиса заботы о себе. Образовательные, художественные и дизайнерские проекты, реализуемые благодаря пользовательским интерфейсам и формируемые современной цифровой средой, намечают направления, в которых возникают и развиваются новые формы и способы отношения индивида как

с самим собой, так и с другими субъектами. В этом контексте отношение к агенту цифровой среды как к субъекту, привносящему свой творческий потенциал в пространство виртуальных практик и реализующему его там, обладает внутренним потенциалом преодоления обезличенных отношений, обнаруживая в технологиях интерфейсов новые формы жизненного опыта, формы жизни (Очеретяный, 2024b). Подобным образом, будучи инкорпорированы в повседневность, вписаны в конкретность жизненного опыта, «техники себя», согласно мысли Фуко, открывают доступ к истине, которая мыслится не внеположной субъекту, но явленной изнутри его собственного существования, определяющей характер его поведения в целом:

> ...слушание другого человека, письмо, загородное уединение, а также такие упражнения и испытания как praemeditation malorum, различные виды воздержания, постоянный контроль представлений и размышления о смерти. Реализация культуры себя осуществляется благодаря практикам, цель которых не только в приобретении, но и в усвоении субъектом истин, которые должны составить устойчивую матрицу его поведения, позволяющую немедленно задействовать их в случае необходимости (Фуко, 2021, с. 19).

Существенным аспектом «практик себя» в их изначальной интерпретации выступал аспект среды, то есть они учитывали природные ландшафты, вписывали человеческую активность в пространство окружающего мира и, таким образом, стремились установить прямые отношения с природной средой. Можно предположить, что сегодня подобный опыт развивается в пространстве иной среды, в определенном смысле вытесняющей, замещающей собой природу. И если герменевтика себя в античном и раннехристианском проектах в принципе не предполагала посредников, которым можно было бы полностью передоверить развитие навыков заботы, а наставник мыслился как тот, кто этот опыт инициирует, то современность генерирует стремительно развивающихся агентов, которые присваивают себе роль посредников, проводников, культивирующих опыт заботы, инициаторов новых практик себя. Пожалуй, принципиальная разница этих двух культурных парадигм состоит в том, что первая предполагала открытие и освобождение самости, в то время как вторая претендует на ее захват, колонизацию и полное присвоение. Так возникает ситуация, в которой технологии, а точнее программе, не являющейся субъектом, делегируются полномочия субъекта. Здесь сами технологии пользовательских интерфейсов могут выступать не просто инструментами, но своего рода посредниками, благодаря которым становится возможным личностное самоопределение и развитие. Основанием этого опыта выступает, как правило, не экзистенциальная практика, дисциплина, но беспрецедентная возможность технического контроля всех аспектов человеческой жизни. Речь, прежде всего, идет о технологиях, полностью встроенных в повседневность и под знаком безопасности контролирующих и стремительно преобразующих телесный опыт в целом. Например, в ситуации пандемии COVID-19 стало возможным говорить о феномене «бесконтактного мира» не столько как о социальной

утопии, сколько о буквальном воплощении утопической фантазии в жизнь, когда телесное присутствие как наиболее непосредственный и неотчуждаемый опыт полностью трансформировалось под влиянием возможностей современных интерфейсов. Это породило новую реальность, в которой такие технологии, как распознавание лица и речи, и другие возможности искусственного интеллекта порой играют большую роль, нежели физическое присутствие, а дистанция выступает особым условием доверия: «…отказ от рукопожатий и самоизоляция, когда это необходимо — это и есть сегодняшняя форма солидарности» (Žižek, 2020, p. 77).

В определенном смысле мы существуем в мире метафор, ставших реальностью. Цифровой мир и является бесконтактным. Подобным образом приложения, разработанные для заботы о здоровье (например, Health для iOS и др.), являют собой не только набор техник и рецептур, ориентированных на самоощущение человека, но, прежде всего, технологически унифицированную практику, репрезентирующую цифровые данные девайсов, с которыми необходимо сверяться для понимания собственного состояния и анализа телесных ощущений, иначе говоря, для узнавания себя и управления собой. Так, смарт-часы являются датчиком, постоянно собирающим, обрабатывающим данные человеческого тела и конструирующим его буквальный цифровой слепок в режиме реального времени. В этом смысле сам опыт заботы как практики, апеллирующей, прежде всего, ко внутреннему миру субъекта, его чувствам, стремлениям, переживаниям, самоощущению в целом, а также индивидуальному опыту познания, обретает новую инстанцию, формируемую работой датчиков цифровых интерфейсов смарт-устройств. Например, практика рефлексии о собственном эмоциональном состоянии посредством записи, ведения дневника обнаруживает свой цифровой аналог в пространстве мобильных интерфейсов. Так, на последних версиях айфонов предустановлено приложение, позволяющее отслеживать психическое здоровье благодаря сбору информации об эмоциях и чувствах в течение дня, оно содержит подробное закрытое тестирование, способное с документальной точностью отразить весь спектр эмоциональных переживаний. Приложение включает в себя систему напоминаний, позволяющих в режиме коротких тестов делать записи о том, как проходит день, формулировать субъективный отклик на события, сопровождать визуальными образами медитативные практики, развивать зрительную и слуховую внимательность к происходящему вокруг, развивать навык осознанности и понимания собственных состояний. Приложение «Активность», таким образом, выступает агентом, присвоившим навык заботы и способным передавать его, напрямую апеллируя к субъективным переживаниям человека и даже предвосхищая их, поскольку на основании физических параметров оно знает о человеке больше, чем он сам способен о себе узнать. Его основные функции: отслеживать, напоминать, предупреждать, иными словами, заботиться. Так, программа, аккумулирующая, тестиру-

ющая и репрезентирующая активность организма, реализует функцию наставника и в определенном смысле наделяется субъектностью, развивая целую систему ритуалов, внедряемую в мире, из которого не так давно были вытеснены все прежние ритуалы. Опосредуя, расширяя и стремительно изменяя человеческий опыт, «помощник» лучше и точнее определяет состояние основных систем организма, фиксируя ранее не доступные аспекты естественных циклов, будь то определение базальной температуры тела, фаз сна, уровня кислорода в крови и др. Все это еще недавно являлось прерогативой медицинской сферы и предполагало использование самых разнообразных приборов и датчиков, не доступных в непосредственном использовании для отдельного человека. Но сейчас Apple Watch на запястье — один-единственный, необходимый датчик, собирающий полноценную информацию о состоянии тела с помощью гироскопа, измерения сердечного ритма, акселерометра и др., а также наставник, ориентирующий человека как в различных состояниях сознания, так и образе жизни в целом. Он, безусловно, точнее в своем познании телесности, поскольку апеллирует к масштабному опыту аккумуляции, сопоставления и хранения данных с различных устройств миллионов людей во всем мире в режиме реального времени, формируя своего рода коллективное бессознательное в пространстве современных облачных технологий, порожденное возможностями пользовательских интерфейсов мобильных устройств. Датчик на запястье — вот новое условие владения витальными процессами, и, как следствие, владения собой.

Технологии повседневности, реализуемые благодаря телесным датчикам smart-устройств, а также мобильным интерфейсам, в определенной степени предвосхитили в области массового использования саму возможность синтеза телесного опыта и компьютерных технологий, которую довели до предела нейрокомпьютерные интерфейсы. Так, корпорация Neuralink мыслит свою миссию не только в лечении нейродегенеративных заболеваний, но и в усовершенствовании человеческой телесности и способностей в целом. Поскольку мы существуем в реальности, в которой симбиоз человека и технологий случился и уже необратим, вопрос, по мысли основателей компании, состоит лишь в степени прогресса.

> Иными словами, внедрение технологий в наш мозг не связано с тем, хорошо это или плохо — быть киборгом. Дело в том, что мы киборги и продолжим ими быть, поэтому, вероятно, имеет смысл перейти от примитивных киборгов с низкой пропускной способностью к современным киборгам с высокой пропускной способностью (Urban, 2017).

Здесь, на первый взгляд, предельным образом сближаются две противоположные сферы человеческой активности, а именно: работа с технологиями, трансформирующими человеческий опыт, и «практики себя», которые стремятся достигнуть независимости субъекта как от его собственных природных ограничений, так и от внешней среды в целом. Каковы же их точки несопри-

косновения? Технология как посредник телесного опыта, расширяя и усиливая человеческие способности, формирует субъекта, пребывающего в сложном и во многом зависимом от нее положении. В то время как «техника себя» инициируется и развивается благодаря самой возможности отстранения от предметного мира, это опыт, который не может быть полностью опосредован технологиями и принципиально зависеть от них, хотя может быть в известной степени инициирован благодаря им. Он заключается в развитии особой способности — умении самому быть субъектом собственных действий.

> То, к чему он должен стремиться, это некий статус субъекта, которого у него никогда в жизни не было. Надо, чтобы место не-субъекта занял субъект, статус которого определяется тем, насколько полноценно его отношение к самому себе (Фуко, 2007, с. 150).

Речь идет об опыте, полностью не сводимом к рассудочной деятельности, о практике, охватывающей все сферы человеческой жизни с опорой на разумную способность и предполагающей развитие разнообразных техник и практик в повседневном опыте, конституирующих самость. «Самость — это разум, по крайней мере, самость есть определенный род применения разума, разумное его применение» (Фуко, 2021, с. 236).

Очевидным следствием стремительного внедрения цифровых технологий в повседневность выступает то обстоятельство, что благодаря им существенным образом расширяется и трансформируется перцептивный опыт человека и даже становится возможной «технологическая симуляция сознания» (Маклюэн, 2003, с. 5), но вместе с тем утрачиваются непосредственность и полнота телесного проживания.

> Благодаря интернету наши символические тела все более совпадают с нашими физическими телами. <…> Аккаунты в соцсетях служат базовыми версиями символических тел — функционирующими почти как непосредственные расширения физических тел пользователей. <…> Но это означает также, что наши приватные, личные тела стали символическими. Жизнь их оставила — символические тела не могут испытывать боль (Гройс, 2022, с. 106).

Но, возможно, именно стремительно расширяющееся пространство технологий интерфейсов сегодня позволяет обнаружить полностью не делегируемые технике модусы существования и аспекты жизни, поскольку сама по себе технология не имеет доступа к опыту внутренней репрезентации действительности (Хьюберт, 1978), но может выступить ее проводником, посредником в репрезентации жизни. Вероятно, именно опыт узнавания, обнаружения и присвоения отчужденной некогда телесности и витальности выступает условием бытия живым в эпоху тотальности технологий. Практикой, инициирующей этот опыт, может быть репрезентация и узнавание сквозь технологии дикой, до сих пор полностью неизвестной, неприрученной жизни.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Интерфейс как практика: от транспарентности природы к биофиолии как искусству

Я же думаю, что это мир,
в котором мы можем быть
намного более щедрыми и креативными,
чем когда-либо в истории,
намного менее «озабоченными»
в том смысле выживания,
который враждебен
реальным формам жизни.

Тимоти Мортон «Стать экологичным»

В книге «Стать экологичным» Тимоти Мортон предлагает сформировать новый взгляд на развитие экологической этики, а именно перейти от различных форм экологического активизма к применению современных технологий и, благодаря этому, смене оптики и возможности выстроить новую, первую в своем роде систему коммуникации с животными. Речь, в частности, идет о проектах, в которых технология не отчуждает, а обращает человека к себе, не вытесняет, а в определенном смысле приближает природную среду, делая возможным опыт, который обретается в соприкосновении с природой, благодаря причастности человека природным ландшафтам, а также другим формам жизни. Такова концепция «интернета животных», разрабатываемая в одноименной работе современного немецкого философа Александра Пшера и посвященная тому, каким образом стремительное распространение интернета способно обогатить человеческий опыт, расширить его границы, интегрируя в него посредством технологий полноту и многообразие жизненных форм. Но возможны ли вообще устойчивые сообщества, «будущности», в которых станет реальным сосуществование и общение людей и других живых существ посредством технологий? Автор полагает, что технологии сегодня позволяют репрезентировать жизнь животного во всей ее полноте, индивидуализируют и персонализируют жизнь дикого зверя и, вероятно, впервые позволяют увидеть ее такой, какая она есть, но на безопасном расстоянии. Проект «интернет животных» предлагает общение с животными без захода на их территорию и без лишения животных родной среды обитания. Таким образом, речь идет о практике заботы, которая не является институциональной, вторгающейся и необратимо меняющей саму среду обитания животного, в контексте драматической ситуации антропоцена. Эта практика, скорее, заключается в развитии определенных техник (благодаря технологиям), таким как мониторинг и трансляция, и сводится к опыту созерцания, в котором животное обретает свое право проживать собственную жизнь, рождаться, жить и умирать в естественной среде. Взгляд на животное, которое остается

с жизнью один на один, принципиально отличен от наблюдений специалиста, а также от сентиментальных форм восприятия животных в искусственной среде. Живое существо здесь не защищено от боли, подвержено риску, то есть предстает уязвимым, способно справляться с испытаниями и может погибнуть. Таким образом, опосредованное технологией наблюдение за природным ареалом в большей степени способствует формированию и развитию эмпатии, нежели способы общения с животными в искусственно созданных условиях. Так созерцательные практики создают ситуацию, в которой репрезентируются иные формы жизни и становится возможным своего рода «обмен бытием» (Мортари, 2017). Борис Гройс в работе «Философия заботы», различая и анализируя экзистенциальные и институциональные формы заботы, выделяет в качестве основного критерия бытия живым саму способность испытывать, переживать боль:

> ...понять, что ты по-настоящему жив, можно только через боль: опыт предельной боли дает возможность ускользнуть от анестезированного машинного способа существования, навязанного людям будущего институциональной заботой, которая делает их здоровыми, бессмертными и бесконечно скучающими (Гройс, 2024, с. 119).

Эта ключевая для современной культуры тенденция к анестезированию, отказу от понимания боли как необходимого опыта, «первофеномена» (Хайдарова, 2013, с. 292), во многом порожденная технологической средой, отныне ищет разрешения в самой себе.

Нельзя не отметить, что у проекта «интернета животных» были серьезные предшественники, первопроходцы, подарившие миру саму возможность встречи человека и животного благодаря новейшим технологиям, в том числе из области военных акустических разработок. Результаты этой встречи были удивительными. Так, биоакустик Роджер Пейн записал и выпустил в 1970 году экологическую пластинку “Songs of the Humpback Whale” («Песни Горбатого Кита»), ставшую результатом многолетних наблюдений и записей, в которой были собраны под одной обложкой песни китов. Альбом, популяризованный благодаря выпуску журнала National Geografic, разошелся тиражом более чем 100 000 копий, оказав беспрецедентное влияние на становление всемирного движения в защиту китов, а также на принятие в 1972 году моратория на массовый китобойный промысел в коммерческих целях, который впоследствии распространился на большинство стран мира. Можно сказать, что созерцательный и художественный опыт послужил основой для становления самой области этического в отношении к этим морским животным, инициировал признание ценности их жизни. Внимание, обращенное к песням китов, позволило вести наблюдения за удивительными способностями морских существ, ранее не известных человеку. Благодаря записям с военных гидрофонов, позже переданных военными для постоянных наблюдений океанологам, человечеству стала известна история «самого одинокого» на планете 52-герцового кита,

уникального, согласно многолетним наблюдениям, живого существа, песни которого звучат на недоступной, как считалось ранее, для китов частоте — поскольку их пение обычно звучит на частотах около 20 Гц. Во многом это открытие — неожиданный результат развития военной техники эпохи Холодной войны, направленной на постоянный мониторинг глубин океана с целью обнаружения вражеских подводных лодок. Тот случай, когда технология, порожденная военным противостоянием, обращает человека к открытиям иного порядка, к другой жизни, сталкивает с ней лицом к лицу. Песни кита, способного издавать звуки на частоте 52 герца, фиксируют с момента обнаружения в 1989 году при помощи глубоководных устройств ежегодно с декабря по февраль, сегодня исследователи могут составить довольно подробную карту его передвижений по Тихому океану. Но сам он и по сей день остается загадкой океана, мифом о самом себе, инкорпорированным в современную, в том числе массовую виртуальную культуру. История о «самом одиноком ките» получила широкую известность в 2021 году благодаря документальному фильму “The Loneliest Whale: The Search for 52”, ставшему продюсерским и медиаэкологическим проектом Леонардо Ди Каприо, который рассказывает о работе группы ученых, посвятивших себя поискам неизвестного кита по прозвищу 52 Гц. На сегодня очевидно, пожалуй, одно: благодаря сверхточным военным технологиям кит стал как никогда ближе к человеку, сохраняя при этом свою тайну и обращая внимание и взгляд человека туда, куда они ранее не проникали. Неизвестно, откликнулся ли кто-либо из конспецификов на зов 52 Гц, но сегодня с уверенностью можно сказать, что отклик в человеческом сообществе произошел значительный, как в медиасреде, так и в современных художественных практиках. Вопрос о том, каково это — быть живым и в то же время самым одиноким китом планеты, породил театральные перфомансы, медиаинсталляции и новые практики виртуальной реальности (Перформативная инсталляция…, 2023). Пожалуй, самый непосредственный отклик выглядит так — в Twitter зарегистрирован пользователь “52 Hurc”, подписывающий свои «твиты» как «Одинокий кит», записи которого «посвящены жизни в море, одиночеству, отчаянию и планктону, застрявшему во рту между пластинами» (Правила жизни, 2023). Одним из первых масштабных проектов, совместившим художественные практики с пространством океанских глубин, стал медиапроект “The Snorks: A Concert for Creatures” французского художника-концептуалиста Лорис Грео (Loris Gréaud: The Snorks, 2012), который предположил, что тайна жизни ведет человечество не столько к другим планетам и космическим просторам, сколько к основному элементу и компоненту жизни на Земле — к воде и морским глубинам. И существа, живущие на дне в глубинах океана, до сих пор не менее таинственные для человеческого познания и воображения, нежели инопланетяне… Как это — жить в пространстве, где источником общения служат свет и звук, обычно невидимый и неслышный для человеческого уха? Каково это —

быть живым на глубине 3 000 или даже 4 000 метров? Как живут и общаются эти существа? Как влияет на человека наблюдение за ними? Какая она — жизнь в глубинах и на океанском дне? Возможно, это симфония либо насквозь пронизанный страхом за выживание жуткий триллер. Лорис Грео позволил человеку увидеть жизнь на глубине в своем экспериментальном фильме “The Snorks”, основными рассказчиками которого стали Девид Линч и Шарлотта Ремплинг. Премьере фильма предшествовали несколько лет исследований, в которых художник совместно с учеными Sea Grant College смог наблюдать за одним из самых масштабных явлений на планете — тем, как биолюминисценция глубоководных организмов формирует крупнейшую систему коммуникации у живых существ. Темнота морских глубин наполнена светом. И этот свет звучит. Продолжив наблюдения на исследовательской станции Antares во Франции с помощью нейтринного телескопа, он пришел к выводу, что музицирование, экспериментальное сочетание звуковых частот — это доступный для человека способ общения с обитателями морских глубин. Концерт состоялся в 2011 году, в Тихом океане, на глубине 4 000 метров, куда транслировалась музыка и одновременно с этим велась запись свечения морских обитателей, порожденного звуком. Медиапроект совместил в себе работу ученых, современное искусство, кино и экспериментальную музыку, благодаря которым стало понятно, как возможна встреча между различными формами жизни в опыте искусства. В целом задача художника-исследователя заключалась в том, чтобы проверить следующую гипотезу: океан звучит, он наполнен речью живых существ и нужно лишь найти способ, практику на границе науки, искусства и медиа, которая позволит им быть услышанными человеком.

Можно предположить, что сама оптика, к которой прибегает режиссер фильма “The Snorks”, нацеленная на то, чтобы увидеть живое существо во всей полноте его бытия, значима и для современных медиатехнологий. Проект может служить определенной моделью коммуникации, которая предлагает внедрять компоненты искусства в пользовательские интерфейсы. Подобно этому опыту интерфейсы современных устройств могут быть направлены на живой, а не обезличено-усредненный контакт, а следовательно, способны усиливать и раскрывать творческий потенциал их агентов, обращая их к жизни и телесному опыту без отчуждения от самих себя. Во многом отчужденный от природы человек, вынужденный искать редуцированные и инверсивные формы отношений с ней, вновь сталкивается с дикой природой один на один благодаря технологиям мобильных интерфейсов. Так, технология сегодня не просто опосредует телесный опыт, но делает границу между миром человека и животного предельно динамической, сильно сокращая непреодолимую ранее дистанцию в этом взаимодействии, наблюдении и самой возможности встречи.

> Теперь, когда мы собираем и системно оцениваем новые сведения о поведении и мобильности животных, происходит нечто поразительное. Мы понимаем, что процесс генерации знаний не однозначен, что речь идет не только о том, как великодушно мы обращаемся к природе и, используя вновь приобретенные знания, помогаем зверям выживать. Расширение объема знаний о животном мире подразумевает и другое: мы начинаем понимать собственную ограниченность. Этот подход — назовем область его применения трансляционной зоологией — убеждает в том, что многое узнать нам предстоит не только «про» зверей, но и «от» зверей, что знания из зоологии можно перенести и в человеческое общество (Пшера, 2017, с. 63).

Мы приближаемся к пониманию того, каким образом репрезентация цифровых данных о животных способна расширить и трансформировать наши собственные представления о жизни и ее внутренних циклах. GPS-передатчики формируют единое цифровое пространство (data animal space), содержащее дифференцированную информацию и вместе с тем дают комплексную картину ситуации, в которой находятся дикие животные. Известно, что уже сейчас мощные передатчики носят внутри и снаружи своих тел многие дикие звери, будь то горбатые киты, бурые медведи, снежные леопарды или другие животные, создавая из года в год экспоненциальное увеличение информации и отправляя нам сигналы о своих маршрутах, скорости, температуре тела и воздуха благодаря работе спутников и международной космической станции (МКС, ISS). Интернет-проект Tagging of Pacific Predators (TOPP) представляет одну из самых масштабных компаний по изучению и анализу данных о жизни глубоководных животных благодаря использованию спутниковых передатчиков. Более 20 видов животных, среди которых голубые тунцы, морские черепахи, альбатросы и др., в режиме реального времени сообщают точные данные о собственной жизни. Цель проекта в ее популярном изложении звучит как дать возможность самой природе рассказать о себе. Вместе с тем такие интернет-площадки, как Movebank, позволяют любому человеку отслеживать, аккумулировать и анализировать информацию, поступающую с датчиков диких животных. Целый ряд технических решений дает возможность посредством интерфейсов мобильных устройств следить за жизнью конкретного животного, среди них технология Bio-Caching (Bio-Caching, 2015), позволяющая определять местоположение животных на большом расстоянии, отслеживать их траектории движения. Приложение Shark Net, разработанное специально для смартфонов, позволяет наблюдать за жизнью конкретной акулы, подобным образом можно следить за массовым движением морских черепах к Галапагосским островам, болея за них так, словно все происходит на спортивном турнире. Таким образом, игра вновь предельно сближает человека и животное, напрямую обращая человека к природе и прежде всего к его собственной отчужденной витальности.

> Сегодня техника позволяет отследить автономные коммуникации между животными — составить реалистическое представление о природе и отойти от той идеологически обусловленной картины, которую создали естественная история

> и экологическая история за два последних столетия. Новое восприятие исходит не из теории — будь то дарвинизм, или теория поведения, или идея экологической ниши и т.д. — которая находит подтверждение в отдельных наблюдаемых фактах, нет, оно основывается на полноте данных и информации. Теперь главным становится не подтверждение принадлежности животного к определенному классу, но животное как индивид. Наблюдения ведутся не за семейством, родом или видом, но за отдельным существом с его личной историей (Пшера, 2017, с. 52).

Речь идет о том, что благодаря технологиям, стремительно репрезентирующим информацию о жизни диких животных, формируется уникальное цифровое пространство, в котором пишется история жизни животных от первого лица и благодаря этому становится возможным опыт эмпатии, а вместе с ним заново обретается открытость и даже близость в отношениях человека и животного. Исследовательская оптика, которую разрабатывает А. Пшера, в определенном смысле созвучна философскому пониманию техники, представленному еще в 1954 году в работе М. Хайдеггера «Вопрос о технике». Мы видим и воспринимаем мир благодаря определенной оптике, взгляду на вещи в мире, то есть их репрезентации, оформлению. Акцент на самом способе, посредством которого вещи становятся видимыми и понятными для человека, указывает на активную роль техники как ключевого феномена современности, формирующего тот принцип, посредством которого вещи являют себя. Сущность техники заключается не только и не столько в технологиях производства как средстве достижения целей, но в самом способе мышления, который определяет наше отношение к миру в целом.

> Итак, техника не простое средство. Техника — вид раскрытия потаенности. Если мы будем иметь это в виду, то в существе техники нам откроется совсем другая область. Это — область выведения из потаенности, осуществления истины (Хайдеггер, 1993a, с. 225).

В свое время критика Хайдеггера была направлена, прежде всего, на способ отношения к технике, который породил масштабный кризис современности, заключающийся в принципиальной разобщенности и отчуждении человека как от природы, так и от собственного бытия. Истоки этого кризиса во многом связаны со становлением новоевропейской науки в целом (Койре, 2001), порождающей представление о человеке как субъекте, противопоставленном в своей деятельности миру в его объективированных научным мышлением формах (Хайдеггер, 1993b). Но теперь очевидно и то, что сами пути разрешения этого кризиса не могут быть сформированы вне современной системы координат и не в праве не учитывать саму логику тех отношений, в которых человек и техника сосуществуют в современной нам реальности. Вероятно, мы живем в то время, когда именно благодаря технологиям человек осваивает новые формы существования, интегрирует опыт жизни других живых существ, встречается с природой, в том числе с собственной.

> Пути назад к природе не существует. Зато представляется возможным возникновение нового образа природы — образа чувственного и конкретного, порвавшего с абстрактностью представлений о видах и не создающего у наблюдателя иллюзии, будто в целом все хорошо, как у канарейки, щебечущей на подоконнике (Пшера, 2017, с. 47).

Философские предпосылки этого проекта можно обнаружить в направлениях экологической этики и экзистенциальной философии XX века. Так, сама возможность увидеть природу живой, такой, какая она есть, сфокусироваться на ее изначальной инаковости, самостоятельности и непокорности во многом наследует биофильной концепции «благоговения перед жизнью», развиваемой философом Альбертом Швейцером, согласно мысли которого в основании отношений человека к другим живым существам лежит опыт эмпатии, пробуждающий собственное чувство жизни и «благоговение» перед ней (Швейцер, 1973;1992). Таким образом становится возможным переход от отношения к животному как объекту наблюдений к восприятию его как субъекта собственной жизни, от обезличенного существа, принадлежащего к виду, к существу, обладающему индивидуальным существованием. Наблюдая за жизненной и географической траекторией отдельного животного, мы способны преодолеть обезличенное его восприятие и обрести новое отношение к нему как субъекту жизни. Это отношение можно представить на примере классической работы Мартина Бубера «Я и Ты», в которой философ описывает два принципиально различных уровня отношений к другому: «Мир как опыт принадлежит основному слову Я-ОНО. Основное слово Я-ТЫ создает мир отношения» (Бубер, 1995, с. 18).

«Интернет животных» как проект, возникший на границе возможного перехода от утопии экологических проектов прошлого к новейшим цифровым практикам и современным подходам к биофилии, обнаруживает новые аспекты транспарентности природы, развиваемые сегодня в виртуальной среде. Прежде всего, это тенденция к индивидуализации и возможной персонификации животного в процессе цифровой репрезентации его жизни, будь то подробные данные о траекториях движения, добыче пищи, взращивании потомства, опыте жизни или смерти в условиях дикой природы. Человек катастрофически оторван от природы. И тотально окружен технологиями, подчинен им в различных сферах собственной жизни. В новой реальности полное возвращение к природе невозможно, и именно поэтому оно неминуемо мыслится сквозь технологии. Таким образом цифровое пространство мыслится не столько как экран, заключающий в себе способность отражать и транслировать человеческие чувства и желания, сколько как среда, в которой возможны новые способы развития и отношений человека с миром благодаря включению биофильных компонентов в цифровую среду: «…выход в новое измерение существования невозможен без обращения к природе» (Очеретяный, 2024b, с. 79). Сегодня можно не просто смотреть в интерфейсы мобильных устройств, но благодаря им заново учиться открывать и узнавать

жизнь в ее допредикативных формах и спонтанных проявлениях, возвращая себе посредством созерцательных практик некогда вытесненные аспекты полноты телесно-аффективного опыта. Масштаб регистрируемых сегодня данных о жизни диких животных благодаря длительной работе телесных датчиков и аккумуляции этого опыта на спутниках является беспрецедентным и поэтому благоприятствует сосуществованию человека и животного, предупреждая возможные катастрофы. Например, проект по снабжению GPS-датчиками пингвинов у берегов Аргентины в 1990-х гг. позволил точно определить миграционные маршруты и предотвратить их соприкосновение с нефтяными пятнами, изменив судоходные маршруты в этих местах. Не исключено, что это спасло их от вымирания (Пшера, 2017, с. 61). Точно так же и человек теперь способен менять собственные маршруты, зная о приближении диких животных. Так, в Западной Австралии сегодня большинство белых и тигровых акул, обитающих вблизи побережья, снабжены датчиками, которые помогают серферам в этих местах избегать встречи с хищниками, с помощью мобильных приложений фиксируя и транслируя их актуальное местоположение в режиме реального времени. Возможно сегодня впервые сама природа способна подробно рассказать о себе и вопрос лишь в том, каким будет человеческий отклик (Пшера, 2017, с. 61). И он заключается в ответственности.

Но возможные безопасность и добрососедство человека и зверя достигаются исключительно за счет довольно сильного вторжения в естественный цикл жизни и телесность животного. Датчик, встроенный в тело животного, буквальное воплощение цифровой антиутопии в реальности. Животное обретает право быть в цифре лишь потому, что изначально лишено каких-либо прав, иными словами, оно не мыслится субъектом собственных прав, права животных полностью делегируются людям. Таким образом, цена, которую приходится платить за безопасность и технологический прогресс, заключается в физическом вторжении в жизнь животного, его цифровом порабощении. Так условием доступа к жизни в ее многообразии и полноте является тотальная цифровизация. И это ключевой аргумент в критике в отношении развития интерфейсов животных. Но мысль Александра Пшера идет дальше и стремится ответить на критику, утверждая, что цифровые технологии сегодня больше, чем когда-либо, инвестируют в свободу и благополучие живых существ, репрезентируя их во всей полноте существования и, таким образом, наделяя субъектностью. Речь идет о том, что эпоха «интернета животных» способна сформировать новый образ природы, менее идеализированный и более реалистичный, чем все предыдущие. В этой новой среде возникает возможность заново осмыслить и сформулировать «права животных», учитывая возможности виртуального, интерактивного контакта с окружающей средой:

> Первое. Каждое животное (каждый индивидуум) имеет право на сохранение идентичности. Второе. Каждое животное (каждый индивидуум) имеет право

> на то, чтобы человек его знал и охранял. Третье. Каждое животное (каждый индивидуум) имеет право на поиски оптимальных для себя условий в своем окружении (Пшера, 2017, с. 111).

Технологии наблюдения за животными выступают тем новым подходом в развитии отношений человека и животного, который сегодня делает возможным опыт познания. Отвечая также за безопасность живых существ, их существование в техногенной среде в настоящих условиях, этот подход «радикально субъективен и радикально объективен одновременно» (Пшера, 2017, с. 111). Происходит масштабная аккумуляция необработанных данных, которая формирует целую область для научных дискуссий и вместе с тем порождает новый способ репрезентации животных, который позволяет взглянуть на животное как на полноценного субъекта природного мира, наделенного собственной историей жизни и судьбой. Каким образом опыт транспарентности природы способен трансформировать наше отношение к животным и даже к самим себе? Речь идет о формировании такого подхода в отношении к животным, благодаря которому они обретают не видовую, но персональную идентичность. Так дикая природа становится способна войти в культурное пространство на безопасном расстоянии.

> Конечно, животное и без чипа имеет личность, обладает биографией. Но оно не может выразить это словами, не может сообщить об этом человеку. Животное обретает идентичность только тогда, когда человек готов это признать (Пшера, 2017, с. 112).

Таким образом, в пространстве современных цифровых технологий возникает новая концепция биофилии как этическая модель в отношениях человека и животного и вместе с тем как особая форма искусства, благодаря которой человек встречается с жизнью в ее разнообразных способах существования, а также неотчужденных формах витальности, инаковости, явленных в природном пространстве.

Так формируется представление о технологии, не противопоставленной природе, но выступающей своего рода проводником в отношениях человека и природной среды, об интерфейсе как посреднике в опыте отношений человека с другими формами жизни, репрезентированными в цифровой среде. Пространство современных интерфейсов порождает опыт, в котором развиваются практики, открывающие жизнь в новых условиях, в ситуации признания того, что идея прямого возвращения к природе утопична, в то время как технология может являться тем мостом, который способен наладить новую форму некогда утраченной связи, разрыва между человеком и природной средой, вновь актуализируя для него естественные циклы. Это, в частности, становится возможным благодаря диалогическому характеру современных интерфейсов и техникам, ориентированным на эмоциональный отклик, проживание и способность к эмпатии в целом.

Так зарождается понимание интерфейса как практики, побуждающей человека ко встрече с многомерностью, инаковостью различных форм жизни и, благодаря этому, с самим собой.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

Список литературы

Loris, G. (2012). *The Snorks*. Nowness. https://www.nowness.com/story/loris-greaud-the-snorks

Urban, T. (2017). *Neuralink and the Brain's Magical Future*. WaitButWhy. https://waitbutwhy.com/2017/04/neuralink.html

Žižek, S. (2020). *Pandemic: COVID-19 Shakes the World*. OR Books. https://doi.org/10.2307/j.ctv16t6n4q

Адо, П. (2005). *Духовные упражнения и античная философия*. Степной ветер.

Больц, Н. (2011). *Азбука медиа*. Европа.

Бубер, М. (1995). *Два образа веры*. Республика.

Bio-Caching. (2015). *TV Bayern Live* [Video recording]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Yq-e0Djp1Dc

Гройс, Б. (2022). *Философия заботы*. Новое литературное обозрение.

Койре, А. (2001). *От замкнутого мира к бесконечной вселенной*. Логос.

Маклюэн, Г. (2003). *Понимание медиа: Внешние расширения человека*. Кучково поле.

Мортари, Л. (2017). *Забота о себе*. СФК-офис.

Мортон, Т. (2019). *Стать экологичным*. Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж».

Очеретяный, К. (2024a). Интерфейс животных: Цифровое проектирование по ту сторону человека. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582

Очеретяный, К. (2024b). Маркиз де Сад—Изобретатель интерфейса. *Логос*, 34(6), 47–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64

Перформативная инсталляция «52 Гц». (2023). EG Production. https://myeventgroup.ru/52hz

Пшера, А. (2017). *Интернет животных. Новый диалог между человеком и природой*. Ад Маргинем Пресс.

Слишком громко и запредельно далеко: История самого одинокого кита в мире. (2023, ноябрь 7). Журнал «Правила жизни». https://www.pravilamag.ru/articles/2667-52hz/

Фуко, М. (2007). *Герменевтика субъекта: Курс лекций 1981-1982*. Наука.

Фуко, М. (2011). *Управление собой и другими: Курс лекций* 1982-1983. Наука.

Фуко, М. (2021). *Говорить правду о самом себе*. Дело (РАНХиГС).

Хайдарова, Г. (2013). *Феномен боли в культуре*. Издательство Русской христианской гуманитарной академии.

Хайдеггер, М. (1993a). Вопрос о технике. В *Время и бытие: Статьи и выступления* (сс. 221–238). Республика.

Хайдеггер, М. (1993b). Время картины мира. В *Время и бытие: Статьи и выступления* (сс. 41–62). Республика.

Хьюберт, Д. (1978). *Чего не могут вычислительные машины: Критика искусственного разума*. Прогресс.

Швейцер, А. (1973). *Культура и этика*. Прогресс.

Швейцер, А. (1992). *Благоговение перед жизнью*. Прогресс.

References

Bio-Caching. (2015). *TV Bayern Live* [Video recording]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Yq-e0Djp1Dc (In Russian).

Bolz, N. (2011). *ABC Media*. Evropa. (In Russian).

Buber, M. (1995). *Two Types of Faith*. Respublika. (In Russian).

Foucault, M. (2007). *Hermeneutics of the Subject: A Course of Lectures* 1981-1982. Nauka. (In Russian).

Foucault, M. (2011). *Managing Self and Others: A Course of Lectures* 1982-1983. Nauka. (In Russian).

Foucault, M. (2021). *Telling the truth about yourself*. Delo (RANEPA). (In Russian).

Groys, B. (2022). *Philosophy of care*. New Literary Review. (In Russian).

Hadot, P. (2005). *Spiritual Exercises and Ancient Philosophy*. Stepnoy veter. (In Russian).

Haidarova, G. (2013). *The phenomenon of pain in culture*. Publishing house of the Russian Christian Humanitarian Academy. (In Russian).

Heidegger, M. (1993a). A question of technique. In *Time and Being: Articles and Speeches* (pp. 221–238). Respublika. (In Russian).

Heidegger, M. (1993b). The time of the world picture. In *Time and Being: Articles and Speeches* (pp. 41-62). Respublika. (In Russian).

Hubert, D. (1978). *What Computers Can't Do would follow*. Progress. (In Russian).

Koyre, A. (2001). *From a closed world to an infinite universe*. Logos. (In Russian).

Loris, G. (2012). *The Snorks*. Nowness. https://www.nowness.com/story/loris-greaud-the-snorks

McLuhan, H. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Kuchkovo pole. (In Russian).

Mortari, L. (2017). *Self-care*. SFK-office. (In Russian).

Morton, T. (2019). *Being Ecological*. Ad Marginem Press, Garage Museum of Modern Art. (In Russian).

Ocheretyany, K. (2024a). Animal Interface: Digital Design beyond the Humankind. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582 (In Russian).

Ocheretyany, K. (2024b). Marquis de Sade — the Inventor of the Interface. *Logos*, 34(6), 47–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64 (In Russian).

Performative installation "52 *Hz*". (2023). EG Production. https://myeventgroup.ru/52hz (In Russian).

Pshera, A. (2017). *The Internet of Animals. A new dialog between humans and nature*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Schweitzer, A. (1973). *Culture and ethics*. Progress. (In Russian).

Schweitzer, A. (1992). *A reverence for life*. Progress. (In Russian).

Too Loud and Too Far: The Story of the World's Loneliest Whale. (2023, November 7). The Rules of Life Magazine. https://www.pravilamag.ru/articles/2667-52hz/ (In Russian).

Urban, T. (2017). *Neuralink and the Brain's Magical Future*. WaitButWhy. https://waitbutwhy.com/2017/04/neuralink.html

Žižek, S. (2020). *Pandemic: COVID-19 Shakes the World*. OR Books. https://doi.org/10.2307/j.ctv16t6n4q