

## ДЕСКТОП-ФИЛЬМ КАК ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕФЛЕКСИЯ ИДЕЙ ПОСТГУМАНИЗМА

**Родионова Мария Николаевна,**

*аспирант кафедры культурологии, социологии*

*и философии факультета истории, политических наук и культурологии*

*Института гуманитарных и социальных наук*

*Вятского государственного университета,*

*Россия, 610000, Киров, ул. Московская, 36*

ORCID: 0000-0001-6630-1576

mar1986rod@gmail.com

### Аннотация

В статье характеризуется новый жанр современного кинематографа – десктоп-фильм (desktop film, screen share movie). Рассматриваются общие характеристики данного киножанра и его философская основа. Десктоп-фильм можно определить как форму искусства, отражающую средствами кино концепции постгуманизма. Постгуманизм представляет современного человека как субъекта, опосредованного новыми компьютерными и информационными технологиями. На материале фильма Э. Никкола «Анон» (2018 г.) рассматриваются особенности новой телесности постгуманистического человека (постчеловека). Постчеловек обладает новым типом телесности. Он подразумевает наличие у постчеловека двух типов тел – киборгического тела, дополненного технологическими расширениями, и символического цифрового тела, состоящего из данных и хранящегося в виртуальных базах данных. Местом пересечения этих новых типов телесности становится экран. В десктоп-фильме – жанре, определяющей характеристикой которого является действие, происходящее на экране компьютеров или мобильных устройств, наблюдается тенденция к буквальному или метафорическому слиянию персонажей-людей с экранами. Физические тела персонажей десктоп-фильмов находятся в тесной связи с экранными устройствами. Их цифровые тела также создаются, демонстрируются и хранятся с помощью экранов. Таким образом, десктоп-фильм является реакцией современной культуры на происходящие в современном мире изменения отношений между техникой и человеком в сторону их симбиоза. Анализ фильма Э. Никкола «Анон», выполненного в стилистике «кинематографа постчеловеческой паники», демонстрирует перспективы развития этого симбиоза и его последствия, к наиболее серьезным из которых относится фрагментация личности.

**Ключевые слова:** сетевая культура, постгуманизм, типы телесности, зарубежный кинематограф, десктоп-фильм.

**Библиографическое описание для цитирования:**

*Родионова М.Н.* Десктоп-фильм как художественная рефлексия идей постгуманизма // Идеи и идеалы. – 2019. – Т. 11, № 4, ч. 2. – С. 325–339. – DOI: 110.17212/2075-0862-2019-11.4.2-325-339.

Культура современного общества характеризуется сетями человеческих взаимодействий, которые всё чаще осуществляются с помощью технологических устройств. В нем машины и люди существуют во всё более симбиотических отношениях. В системе «человек – техника» два равноправных участника: человек-создатель и машина, созданная им. Сегодня мы видим процесс всё большего стремления человека к технике и одновременно с этим всё большую «гуманизацию» техники. По мере прихода компьютерной техники в повседневную жизнь мы наблюдаем сближение компьютерной и антропологической реальностей: в принципах своей работы техника стремится повторять интеллектуальные операции, совершаемые человеком (не случайно, что именно на последние десятилетия приходится развитие таких областей, как искусственный интеллект и биоинженерия), в связи с чем всё более размытой становится граница между человеческим и техническим началом.

Эту ситуацию, возникшую в эпоху технологических открытий и революций, исследователи характеризуют как новый тип гуманизма, новую парадигму представлений о человеке – постгуманизм или трансгуманизм.

Иногда термины «трансгуманизм» и «постгуманизм» рассматриваются как синонимы, хотя трансгуманизм – «интеллектуальное и культурное движение, поддерживающее использование новых наук и технологий для увеличения познавательных и физических способностей человека» [4, с. 20] – предполагает более положительное восприятие этих изменений. Идеалы трансгуманизма заключаются «в обещании сверхспособностей для обычного человека: способности достичь бессмертия, отсутствия болезней, вечной молодости, безграничных интеллектуальных способностей» [3, с. 87]. В свою очередь, постгуманизм осмысляет эти идеалы критически.

В результате постепенного изменения содержания категорий человека и машины могут возникать «новые типы культурных конфигураций» [16, р. 285] и создаваться новые типы человека. Новый человек трансгуманистического или постгуманистического общества обозначается термином «постчеловек». Его существование, тело и поведение детерминируются техникой, и он сам постепенно сливается с технологическими устройствами.

Это слияние осуществляется двумя основными способами – физическим (киборгизация) и символическим («дигитальная телесность»). Первый предполагает соединение тела человека с различными «расширениями»:

техническими аксессуарами, протезами, искусственными и клонированными органами, имплантатами, биомеханическими и генетическими устройствами. Антрополог С.В. Соколовский выделяет несколько типов такого слияния: экстенсия, инкорпорация, делегирование функций [9]. Второй путь предполагает создание нематериального цифрового двойника – симулякр человека, существующего в киберпространстве и имеющего «тело из данных» – аватары, псевдонимы, виртуальные идентичности. Этот двойник, как и киборг, может быть «улучшенной» версией своего хозяина [6, 8].

Постчеловек является одним из многих исторических видов человека, результатом «трансформативных антропологических практик» [10, с. 12]. Постчеловек – это «амальгама, собрание гетерогенных компонентов, материально-информационная сущность, чьи границы подвергаются постоянной конструкции и реконструкции», в нем «нет существенных различий или абсолютных границ между телесным существованием и компьютерной симуляцией, кибернетическим механизмом и биологическим организмом, роботической технологией и человеческими целями» [16, с. 3].

Если еще двадцать лет назад такая ситуация казалась скорее фантастической, сегодня она становится всё более реальной. С одной стороны, появляются носимые на теле устройства виртуальной и дополненной реальности (например, очки виртуальной реальности Oculus Rift), мобильные телефоны превращаются в неразлучных «друзей» и помощников человека [7], с которыми он органично сливается в повседневности. Для отражения этой ситуации в разговорном языке появляются термины, характеризующие связь тела и психики человека с машиной: «большой палец “Блэкберри”», «текстовая шея» (обозначают телесные изменения, вызванные долгим использованием мобильных телефонов и гаджетов), «фаббинг» (отвлечение на мобильный телефон во время разговора), «номофобия» (боязнь оказаться без мобильного телефона). С другой стороны, тело постчеловека определяется как «данные, превращенные в плоть» [16, с. 5]: информация о человеке, попадающая в базы данных, создает «виртуальный дубль» человека, который становится в дальнейшем наиболее подлинной и значимой версией личности [1].

Таким образом, каждый человек в современном мире имеет расширенное технологическое тело, создаваемое устройствами, которыми он пользуется в быту, и цифровое тело – портрет из данных о нем в киберпространстве. На обложке журнала *The Economist* от декабря 2018 года с прогнозом тенденций развития на будущий год в центр помещен новый «витрувианский человек» – его глаза закрыты шлемом виртуальной реальности, он держит в вытянутой руке смартфон, на его груди вытатуирован хэштег, а на предплечье – спираль ДНК. Фактически этот (пост)человек будущего видится как модифицированное технологиями существо,

карикатура на образ гармонично развитого человека эпохи Возрождения. В этом образе выражается постгуманистическая тревога: какими будут этот новый человек и мир, в котором он будет жить?

Одной из форм современной визуальной культуры, адекватно выражающей состояние антропологическо-технологической симбиотичности и вызываемой ею тревожности, становится направление «десктоп-кино», развивающееся в мировом кинематографе с начала 2000-х годов. Жанр «десктоп-фильма» стал реакцией на коммуникативные практики человека постгуманистического общества. Его определяющей характеристикой является *действие, полностью или в большей степени происходящее на экране компьютера или мобильных устройств*. Ведущим принципом десктоп-фильма становится *омниоптизм* – ситуация слежения и надзора всех за всеми. Десктоп-фильмы могут быть классифицированы на две группы. Для фильмов первой группы характерно действие, происходящее в герметичном пространстве дома или комнаты («Чат», 2010 г., реж. Х. Наката; «Кибер-террор», 2015 г., реж. Б. Чанан), практически полностью сосредоточенное на экранах, ориентированность на стилистику хоррора («Смерть в Сети», 2013 г., реж. З. Донохью; «Тет-а-тет», 2014 г., реж. Дж. Сойзон) и отсутствие хэппи-энда. Малобюджетность таких картин приводит к минимальности используемых выразительных средств, ориентации на вербальные образы. В них активно применяется эффект псеводокументальности и стилистика независимого кино.

Фильмы второй, более малочисленной группы переносят действие на улицу («Нерв», 2016 г., реж.: Г. Джуст, Э. Шульман) или в отдельную дистопическую вселенную будущего («Анон», 2018 г., реж. Э. Никкол), отличаются более качественным изображением, приближающим их к мейнстримному кино. В фильмах второго типа прослеживается попытка выйти за границы жанра, присутствуют более изобретательные художественные решения. Для всех фильмов десктоп-жанра характерен интерес к частной жизни персонажей и даже вторжение в нее («Открытые окна», 2014 г., реж. Н. Вигалондо; «Логин», 2015 г., реж. А. Барноцкий), а также к отношениям между персонажами.

Персонажи десктоп-фильмов проводят значительную часть времени во взаимодействии с экранными устройствами. Значительную часть времени фильма зрители видят не самих героев, а опосредованный слепок с них: их действия на экране устройств – печатаемые слова, нажимаемые кнопки. Эмоции персонажей также передаются не напрямую (через планы лиц актеров), а опосредованно – через характер их действий на экране: скорость печати, стирание написанного. В результате зритель видит не самих героев в исполнении живых актеров, а проекции их личности через слова и действия с экранами. Экран становится продолжением и замеще-

нием человека, мини-сценой, на которой проводится выступление, «протезом» речи, движений, эмоций и чувств. Персонажи десктоп-фильмов, уподобляясь экранам, в буквальном и метафорическом смысле «теряются» и «всасываются» в них.

Экран словно растворяется в пространстве, окружающем человека, становится невидимым и встраивается в человеческое тело. Следует отметить, что эта интеграция не является абсолютно новым изобретением: идея «невидимого экрана» использовалась еще в XIX веке в представлениях с волшебным фонарем, где границы между миром истории и миром зрителей сливались за счет затемнения зала и увлажнения бумажного или матерчатого экрана, на который проецировались изображения [11], а первые попытки симуляции интерактивной виртуальной среды без экрана предпринимались еще во второй половине 1960-х годов, например, в проекте «Суперкабинь» – прототипе современного авиационного тренажера-симулятора для летчиков [5].

Экран становится идеальным пространством пересечения двух основных направлений постгуманистического симбиоза человека и машины: киборгического и символического. С одной стороны, он имеет материальное воплощение и сливается с телом (рукой) человека. С другой стороны, его физическая поверхность предназначена для хранения, создания и отображения символического содержания – гибкого, постоянно меняющегося потока изображений, текста, звуков. Экран функционирует двояко – на поверхностном уровне и на глубинном. На поверхностном уровне он демонстрирует миру цифровое тело человека, на глубинном – служит окном для проникновения во внутренний мир человека и его повседневные практики. Таким образом, экран является идеальным выразителем новой киборгической и цифровой телесности.

Сосуществование человека и неоднородных с ним существ – тема, истоки которой можно проследить начиная с образов существ-гибридов в мифологии и мотива двойника в классической литературе [12]. Сегодня на место такого существа приходит машина. Этот сюжет привлекает многих современных кинематографистов.

Тема постчеловека и постчеловеческого будущего раскрывается в фильме австралийского режиссера и сценариста Эндрю Никкола «Анон» («Anon», 2018 г., США). Следует отметить, что проблема изменения человека в мире технологий рассматривается во всех фильмах автора. Если первые фильмы Никкола сосредоточены на социальных и биологических вопросах: генетической инженерии и современной евгенике («Гаттака», 1997 г.), обществе круглосуточного развлечения и реалити-шоу («Шоу Трумана», 1998 г., реж. П. Уир; «С1м0на», 2002 г.) и современном неолиберализме («Время», 2011 г.), то в картинах последних лет («Хорошее убий-

ство», 2014 г.; «Анон», 2018 г.) режиссер обращается к теме компьютерных технологий.

Фильмы такого рода передают тревожность и предвосхищают возможное наступление постчеловеческого будущего, поэтому для их описания предлагается использовать определение «кинематограф постчеловеческой паники» [12, р. 86]. Основными мотивами «постчеловеческого» кино становятся подлинность личности, роль свободного выбора, индивидуализм, господство технологии, власть [Там же]. Общей задачей картин становится попытка проследить судьбу человека в технологизированном обществе. В качестве решения конфликта человека и техники все фильмы Э. Никкола предлагают свой вариант побега от такого будущего.

С точки зрения формальных жанровых и стилистических приемов фильм «Анон» может быть отнесен к категории «десктоп-кино», а также быть назван детективным дистопическим триллером, использующим приемы эстетики фильмов нуар. Характерная для нуара тема сокрытия прошлого человека под новыми личинами [13] хорошо соотносится с современными проблемами цифрового общества – нестабильностью идентичности постчеловека в цифровом мире.

Сюжет картины строится на расследовании серии странных убийств, предположительно совершенных неуловимым нейрохакером-анонимом, девушкой, работающей под псевдонимом «Анон», которая специализируется на стирании воспоминаний из памяти по заказу клиентов. Детектив полиции Сэл Фриланд решает поймать преступницу, воспользовавшись ее услугами и войдя к ней в доверие. Девушка раскрывает его план и мстит ему, искажая и удаляя его воспоминания. Однако настоящим убийцей оказывается другой нейрохакер, уничтожавший клиентов Анон и создававший у полиции впечатление, что в преступлениях была виновата девушка. Совместно с детективом Фриландом Анон вычисляет преступника. Фильм имеет открытый финал, и в нем отсутствуют однозначно положительные или отрицательные персонажи.

Как было отмечено выше, существующие два пути слияния человека с машинами предполагают либо встраивание машинных элементов в человеческое тело, либо сосуществование человеческого тела с его виртуальным аналогом [10]. И если первые фильмы о компьютерном мире и технологиях чаще рассматривали сюжеты о проникновении людей в виртуальные программы или компьютерные игры («Трон», 1982 г., реж. С. Лисбергер), то в современном «постчеловеческом» кино становится актуальным обратное – повествование о проникновении виртуального пространства в человека и его тело.

Финальная стадия процесса киборгизации предполагает растворение тела человека в компьютере, «нейросоматическое сращивание», становле-

ние человека «бесплотным “программным обеспечением”», которое может быть загружено в компьютер [Там же, с. 23]. Люди в мире «Анона» существуют одновременно в виде биологических объектов и «тел из данных». Каждый человек представляет собой гиперссылку, при наведении на которую выводится информация о нем. Общество, показанное в фильме, может быть рассмотрено как гипертекст, иллюстрирующий идею исследователя информационных технологий Ш. Тёрка о том, что человек в цифровом обществе становится «суммой данных о нем» [14, р. 9]. Люди в мире «Анона» одновременно и киборги с модифицированным органом зрения, и обладатели личного цифрового клона, то есть они стали постлюдьми двух типов одновременно.

В мире неотдаленного будущего, показанного в «Аноне», компьютеры практически отсутствуют. Тем не менее одним из определяющих символов картины становится цифровой экран. Если первое, биологическое тело персонажей фильма ничем не отличается от тела обычного человека, то второе, информационное, представлено в виде экрана. Это не традиционный компьютерный экран, а «нейроэкрэн» – имплантат, встроенный в глаза героев, который по команде включается перед внутренним взглядом смотрящего и действует как система распознавания. На него выводится информация обо всех встречающихся героям людях: их имена, возраст, профессии, биографические данные. То же касается животных, предметов, зданий. Встроенные в зрительный аппарат людей экраны объединяются в общую сеть под названием «Эфир» – аналог Интернета будущего, где люди могут обмениваться данными, записанными с их экранов, осуществляя этот процесс силой мысли. «Эфир» также способен выполнять функции переводчика, банковского оператора, медицинского диагноста, правоохранительной системы.

Если человеческое тело уподобляется экрану, то и весь визуальный ряд фильма выстроен по сходному принципу – принципу окна, который предполагает совмещение в одном кадре двух неоднородных пространств – реального и символического. В живописи этот контраст создается за счет совмещения разнородных стилей, фактур, объемов, цветов, света и пространств [2]. В фильме такими совмещенными пространствами становятся пространства человеческого тела и архитектурного облика города и информационной среды. А. Манович приводит в качестве примера образ чертежной решетки из фильма П. Гринуэя «Контракт рисовальщика», через которую показан в этом фильме герой-рисовальщик за работой, и сравнивает эту решетку с тюрьмой, так как «субъект оказывается в ловушке самого аппарата» [5]. В подобную же ограничивающую сетку-решетку заключен практически каждый кадр «Анона»: по бокам экрана, накладываясь на происходящее в глубине кадра действие, рас-

полагается рамка системы распознавания, превращающая кадр в подобие географической карты. Весь мир в фильме подвергается индексации и каталогизации, на него навешены ярлыки и этикетки, как в огромном супермаркете. Совмещение двух планов в кинокадре способно вызывать у зрителя ощущение дисгармонии восприятия и вместе с тем побудить к активному восприятию, анализу увиденного. Прием совмещения реального и цифрового изображений создает контрастность и конфликтность, ведет к нарушению равновесия и переходу к хаосу, из которого затем формируется новый порядок [2].

«Нейроэкранный» персонажей «Анона» выполняет двойную функцию: с одной стороны, показывает информацию о человеке, с другой – позволяет другим людям видеть эту информацию. Таким образом, люди становятся прозрачными в буквальном смысле. Эта метафорическая прозрачность удачно подчеркивается архитектурой и интерьерами фильма, в которых преобладают открытые свободные пространства, здания с большими окнами, зеркала, а важные встречи героев происходят у воды. Люди в фильме существуют в режиме «партиципативного суперпаноптикона» (термин Марка Постера) – ситуации, в которой «публика рассматривает публику» [15, р. 143]. В фильме ситуация партиципативного суперпаноптикона доведена до логического абсурда за счет игры со смещением точки зрения. Символом слежения в фильме становится взгляд жертвы на саму себя собственными глазами за секунды до ее гибели от оружия преступника. Люди, заключенные в рамки системы распознавания, напоминают персонажей компьютерной игры. Это впечатление усиливается за счет приема атаки от первого лица (на экране показываются только оружие и лицо жертвы, а не стреляющий в нее человек), заимствованного из компьютерных игр.

Подобным же компьютерно-метафорическим способом описывается и выстраивается всё человеческое тело. Память человека уподобляется киноплёнке, на которую фиксируются события его жизни. Глаза становятся камерой. «Эфир» – это своего рода кинотеатр. Полицейские, следящие за жизнью граждан в «Эфире», выступают цензорами. Жизнь человека становится похожей на кинофильм и приобретает свойства вторичной реальности. Следовательно, с ней можно осуществлять манипуляции, как с видеозаписью: стирать события, даже «взламывать» чужую реальность, создавая оптические иллюзии и внедряя их в личный «кинофильм» другого человека. Человек «Анона» – фактически база данных, а его память подобна общедоступному веб-видеоархиву, куда записываются в реальном времени все события, происходящие с ним. Все люди объединены в общую сеть коллективного опыта, воспоминаний и памяти. Всё тело человека воспринимается как видеофильм, становясь из объекта событием [15].



Эта технологизированность позволяет проводить с человеком те же операции, что с компьютерными устройствами: редактирование, стирание кусков памяти, вырезание воспоминаний, вставка новых воспоминаний и их монтаж, фальсифицирование информации. В результате «тело... превращается в проект, всё более открытый для человеческого вмешательства, колонизируемый и подвергаемый постоянным исправлениям. Граница между тем, что дано, и тем, что может быть выбрано, стирается. Это значит, что личность может быть освобождена от телесного детерминизма» [15, р. 145, 146]. У жителей мира «Анона» оказываются востребованными услуги нейрохакеров, способных проникать в хранящиеся в их памяти личные архивы воспоминаний, стирать компрометирующие записи о произошедших нежелательных событиях (изменах супругов, моментах противозаконных коммерческих сделок) и заменять их другими событиями. В случаях, когда они действуют не в интересах, а против людей, нейрохакеры «взламывают зрение» жертв и заставляют их в буквальном смысле посмотреть на себя со стороны. Редактирование собственного прошлого в фильме осуществляется настолько же просто, как редактирование информации о себе в социальных сетях.

Тем не менее процесс редактирования памяти остается пока что не правилом, а скорее исключением. Обычные персонажи не обладают способностью стирать собственные воспоминания, в отличие от нейрохакеров, к которым относится главная героиня фильма – девушка без имени, в честь которой, вероятно, и названа картина. Анон находится на более высоком уровне постчеловеческого развития, и в ее лице мы видим возможное будущее сетевого общества.

В отличие от большинства персонажей фильма, воспринимающих полную открытость своей частной жизни как данность, Анон активно сопротивляется этому. В фильме представлены два способа ухода из мира, где главенствует суперпаноптикон. Если первый из этих способов предполагает уничтожение физического тела, то второй – убийство тела цифрового. Тогда как большинство персонажей фильма еще находятся на стадии первичной киборгизации, главная героиня фильма становится бесплотной. Анон разделяет видеозапись ее собственной жизни на множество отдельных секунд и произвольно распределяет его по архивам других людей. Это позволяет ей заново собирать и разбивать свою жизнь на фрагменты. Цифровое тело Анон по ее воле не идентифицируется системой распознавания – оно обозначено как «Неизвестная ошибка», поэтому и сама девушка воспринимается представителями властей как «ошибка», аномалия в их мире. Полицейские называют ее «призраком», «шифровальщиком». Так как у Анон нет цифрового тела, записей в личном архиве и документально зафиксированных воспоминаний – значит, нет и её самой. Таким

образом, девушка теряет собственную уникальность, но находит то, что ищет – свободу и анонимность.

Можно провести параллели между нейрохакером Анон и героиней фильма «Сеть», снятого более двадцати лет назад, в эпоху раннего Интернета («The Net», 1995 г., реж. И. Уинклер), программистом Анджелой Беннетт, у которой отняли ее личные данные. Две героини, несмотря на похожую ситуацию, в которой они оказываются, резко контрастны. Если Анжела на протяжении всего фильма борется за восстановление своего настоящего имени, то Анон предпочитает не иметь имени вовсе. Образы обеих девушек демонстрируют развитие цифровой культуры сетевого общества за два прошедших между ними десятилетия. Стремление к твердой, фиксированной идентичности середины 1990-х сменяется мозаичной, ускользающей идентичностью начала XXI века, символизирующей современную эпоху с ее противоречивым стремлением к личной значимости и невидимости одновременно.

Тема усиливающегося влияния технологий на человеческую жизнь нашла последовательное отражение во всех фильмах Э. Никкола. Герой «Шоу Трумана» Труман, за чьей передаваемой по телевизору жизнью с самого его рождения ведут наблюдение зрители, в конце концов придумывает план и сбегает из собственного реалити-шоу. Объясняя, как ему это удалось, он сообщает: «В моей голове не было камеры». У персонажей фильма «Анон», снятого через двадцать лет после «Шоу Трумана», уже присутствует такая «камера в голове». Подобное соединение человека и машин приводит к «электронной колонизации ощущений» [12, с. 91]: если в «Шоу Трумана» пространство разума героев остается свободным и неподконтрольным, то в «Аноне» оно уже подвержено колонизации за счет вторжения в него и управления памятью.

Финал фильма, несмотря на то что с Анон снимают подозрения в преступлениях, которые она не совершала, остается открытым: девушка-аноним заявляет, что не хочет «быть кем-то другим», а хочет просто «не существовать» и на последних кадрах буквально растворяется в воздухе, предварительно рассеяв свое цифровое тело в «Эфире». То, что за добровольным исчезновением цифрового тела исчезает ее биологическое тело, вероятно, можно рассматривать как закономерную эволюцию способностей постчеловека. Остается надежда, что в дальнейшем люди смогут, подобно Анон, стать нейрохакерами для самих себя и обезопасить себя от атак со стороны других постлюдей, при этом соблюдая этические нормы. Тем самым финал фильма выглядит как гуманистический манифест свободы и уважения к личности, одновременно открывая и зловещую сторону такой перспективы – свобода личности в постчеловеческом будущем возможна будет только ценой стирания себя.

Подводя итоги, отметим, что десктоп-фильм представляет в качестве персонажа героя нового типа – постчеловека, чье существование невозможно без техники, взаимодействующего с ней механически-кибернетическим и символически-цифровым способами. Компьютерная техника и человек в десктоп-фильмах сливаются воедино, и каждый персонаж такого фильма имеет два тела: физическое (иногда модифицированное с помощью технологий) и информационное. Реализация новых типов телесности осуществляется посредством экрана. В картине «Анон» два типа телесности представлены одновременно. Постчеловек будущего, показанный в дистопии Э. Никкола, уподобляется компьютерному устройству как снаружи (встроенная в глаза камера), так и изнутри (память как база данных), а его жизнь становится потоком информации, потенциально уязвимой для манипулирования со стороны. Фильм «Анон» представляет оптимистически-пессимистический сценарий развития идей постчеловеческой телесности. С одной стороны, симбиоз техники и людей способен в перспективе привести к распаду цифровой личности на фрагменты данных. С другой стороны, следующая за ним утрата личностью индивидуальности рассматривается режиссером как вариант сохранения себя и собственной уникальности в состоянии свободы и неприкосновенности. Проведенный анализ позволяет сделать вывод, что десктоп-фильм можно рассматривать как прогностическую модель для осмысления технико-антропологических процессов, происходящих в цифровой культуре современности.

### Литература

1. *Гурицкая А.А.* Надзор как средство обеспечения безопасности: от пространства тюрьмы до киберпространства // *Криминология: вчера, сегодня, завтра.* – 2014. – № 2 (33). – С. 86–93.
2. *Пищенко Е.В.* Современные способы художественной трансляции в экранных технологиях // *Известия Уральского государственного университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры* – 2007. – № 50. – С. 193–198.
3. *Комлева Н.А.* Постчеловечество vs человечество // *Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры.* – 2012. – № 1 (98). – С. 85–90.
4. *Летов О.В.* Человек и «сверхчеловек»: этические аспекты трансгуманизма // *Человек.* – 2009. – № 1. – С. 19–25.
5. *Манович Л.* Археология компьютерного экрана // *Экранная культура. Теоретические проблемы* / отв. ред. К.Э. Разлогов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. – С. 55–76.
6. *Сколота З.Н.* Эстетика «новой телесности» в виртуальном пространстве [Электронный ресурс] // *Международный научно-исследовательский журнал.* – 2012. – Вып. 6-2 (6). – С. 9–11. – URL: <https://research-journal.org/philosophy/estetika-novoj-telesnosti-v-virtualnom-prostranstve/> (дата обращения: 28.11.2019).

7. *Соколов Ю.И.* Глобальные социальные риски высоких технологий XXI века // Проблемы анализа риска. – 2012. – Т. 9, № 6. – С. 6–29.
8. *Соколов Ю.И.* На пороге рискованного будущего // Проблемы анализа риска. – 2014. – Т. 11, № 2. – С. 6–13.
9. *Соколовский С.В.* Human Techno-Animal как объект антропологии // Технологии и телесность / отв. ред. С.В. Соколовский. – М.: ИЭА РАН, 2018. – Вып. 3. – С. 417–451.
10. *Хоружий С.С.* Проблема постчеловека, или Трансформативная антропология глазами синергичной антропологии // Философские науки. – 2008. – № 2. – С. 10–31.
11. *Хужтамо Э.* Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа // Экранная культура. Теоретические проблемы / отв. ред. К.Э. Разлогов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. – С. 116–174.
12. *Baldwin J.* Posthumanist Panic Cinema? The Films of Andrew Niccol [Electronic resource] // Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image. – 2015. – N 7. – P. 86–106. – URL: [http://repository.londonmet.ac.uk/4818/2/7\\_Baldwin.pdf](http://repository.londonmet.ac.uk/4818/2/7_Baldwin.pdf) (accessed: 28.11.2019).
13. *Chan S.* Supernatural noir. Part 1: Notes on Film Noir [Electronic resource]. – March 30, 2009. – URL: <http://www.sequentialart.com/article.php?id=1303> (accessed: 28.11.2019).
14. *Gouk J.* The Viewer Society: ‘New Panopticism’, Surveillance, and the Body in Dave Eggers’ *The Circle* [Electronic resource]. – URL: <https://www.academia.edu/26281743/> (accessed: 28.11.2019).
15. *Grünberg L.* Knowledge Through Gendered Body-Centered Surveillance // MARTOR. The Museum of the Romanian Peasant Anthropology Journal. – 2015. – N 20. – P. 141–152.
16. *Hayles N.K.* How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. – Chicago: The University of Chicago Press, 1999. – 350 p.

Статья поступила в редакцию 28.02.2019.

Статья прошла рецензирование 19.04.2019.

DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.4.2-325-339

## DESKTOP FILM AS AN ARTISTIC REFLECTION OF POSTHUMAN IDEAS

**Rodionova Mariya,**

*Post-graduate student,*

*Department of Cultural Studies, Sociology and Philosophy,*

*Faculty of History, Political Science and Cultural Studies,*

*Institute of the Humanities and Social Sciences,*

*Vyatka State University,*

*36 Moskovskaya St., Kirov, 610000, Russian Federation*

ORCID: 0000-0001-6630-1576

mar1986rod@gmail.com

### Abstract

The article presents an overview of the desktop film genre and attempts to find its philosophical foundations in the concept of posthumanism. Desktop film is seen as a reflection of posthuman ideas. Specifically, it discusses the new corporeality of the posthuman person. The theoretical ideas of the new corporeality are supported by the analysis of its examples taken from the movie “Anon” by Andrew Niccol (2018). In this film, two types of the new posthuman corporeality are shown. The first is that of a cyborg and implies a human body equipped with technological enhancements and extensions. The second is the symbolic digital body made of data and stored in virtual databases – this digital body becomes a person’s “digital double”. In desktop films, these types of new posthuman corporeality intersect on the screen. Desktop films are the type of movies where the action takes place primarily on computer or mobile phone screens. Characters of desktop films tend to merge with their screens, both literally and metaphorically. The characters’ physical human bodies gradually form tight bonds with the screens. At the same time, screen devices help to create, display and contain the digital data body of the characters. Thus, the desktop film genre could potentially be regarded as contemporary culture’s response to the changing relationship between people and technology in the modern world. In particular, this genre demonstrates a tendency towards more symbiotic connections and relations between people and their screen devices. The analysis of the film, produced in the “posthuman panic cinema” manner, reveals the perspectives of this symbiosis and its often-problematic consequences, the major of which is the fragmentation of personality.

**Keywords:** network culture, posthumanism, types of corporeality, international cinema, desktop film.

### Bibliographic description for citation:

Rodionova M. Desktop Film as an Artistic Reflection of Posthuman Ideas. *Idei i idealy – Ideas and Ideals*, 2019, vol. 11, iss. 4, pt. 2, pp. 325–339. DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.4.2-325-339.

## References

1. Gurinskaya A.L. Nadzor kak sredstvo obespecheniya bezopasnosti: ot prostranstva tyur'my do kiberprostranstva [Surveillance as a means of security provision: from the carceral space to the cyberspace]. *Kriminologiya: vchera, segodnya, zavtra – Criminology: Yesterday, Today, Tomorrow*, 2014, no. 2 (33), pp. 86–93.
2. Ishchenko E.V. Sovremennye sposoby khudozhestvennoi translyatsii v ekrannykh tekhnologiyakh [Modern Ways of Artistic Communication in Screen Technologies]. *Izvestiya Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 1, Problemy obrazovaniya, nauki i kul'tury – Proceedings of the Ural State University. Series 1: Problems of Education, Science and Culture*, 2007, no. 50, pp. 193–198.
3. Komleva N.A. Postchelovechestvo vs chelovechestvo [Post mankind vs mankind]. *Izvestiya Ural'skogo federal'nogo universiteta. Seriya 1, Problemy obrazovaniya, nauki i kul'tury – Izvestia Ural Federal University. Series 1. Issues in Education, Science and Culture*, 2012, no. 1 (98), pp. 85–90.
4. Letov O.V. Chelovek i “sverkhchelovek”: eticheskie aspekty transgumanizma [Man and superman]. *Chelovek*, 2009, no. 1, pp. 19–25. (In Russian).
5. Manovich L. Arkheologiya komp'yuternogo ekrana [Archeology of the Computer Screen]. *Ekrannaya kul'tura. Teoreticheskie problemy [Screen Culture. Theoretical Problems]*. St. Petersburg, Dmitrii Bulanin Publ., 2012, pp. 55–76.
6. Skolota Z.N. Estetika “novoï telesnosti” v virtual'nom prostranstve [Aesthetics of New Corporeality in the Virtual Space]. *Mezhdunarodnyi nauchno-issledovatel'skii zhurnal – International Research Journal*, 2012, iss. 6-2 (6), pp. 9–11. Available at: <https://research-journal.org/philosophy/estetika-novoj-telesnosti-v-virtualnom-prostranstve/> (accessed 28.11.2019).
7. Sokolov Yu.I. Global'nye sotsial'nye riski vysokikh tekhnologii XXI veka [Global Social Risks of High Technologies of the 21<sup>st</sup> Century]. *Problemy analiza riska – Issues of Risk Analysis*, 2012, vol. 9, no. 6, pp. 6–29.
8. Sokolov Yu.I. Na poroge riskovannogo budushchego [On the Threshold of Risky Future]. *Problemy analiza riska – Issues of Risk Analysis*, 2014, no. 2, vol. 11, pp. 6–13.
9. Sokolovskii S.V. [Human Techno-Animal as an Object of Anthropology]. *Tekhnologii i telesnost' [Technologies and Corporeality]*. Moscow, 2018, iss. 3, pp. 417–451. (In Russian).
10. Khoruzhy S.S. Problema postcheloveka, ili Transformativnaya antropologiya glazami sinergiinoi antropologii [The Problem of Post-Human, or Transformative Anthropology in the Light of Synergetic Anthropology]. *Filosofskie nauki – Russian Journal of Philosophical Sciences*, 2008, no. 2, pp. 10–31. (In Russian).
11. Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. *Ekrannaya kul'tura. Teoreticheskie problemy [Screen Culture. Theoretical Problems]*. St. Petersburg, Dmitrii Bulanin Publ., 2012, pp. 116–174. (In Russian).
12. Baldwin J. Posthumanist Panic Cinema? The Films of Andrew Niccol. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 2015, no. 7, pp. 86–106. Available at: [http://repository.londonmet.ac.uk/4818/2/7\\_Baldwin.pdf](http://repository.londonmet.ac.uk/4818/2/7_Baldwin.pdf) (accessed 28.11.2019).

13. Chan S. *Supernatural noir. Part 1: Notes on Film Noir*, 2009, March 30. Available at: <http://www.sequentialart.com/article.php?id=1303> (accessed 28.11.2019).
14. Gouk J. *The Viewer Society: 'New Panopticism', Surveillance, and the Body in Dave Eggers' The Circle*. Available at: <https://www.academia.edu/26281743/> (accessed 28.11.2019).
15. Grünberg L. Knowledge Through Gendered Body-Centered Surveillance. *MARTOR. The Museum of the Romanian Peasant Anthropology Journal*, 2015, no. 20, pp. 141–152.
16. Hayles N.K. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, The University of Chicago Press, 1999. 350 p.

The article was received on 28.02.2019.

The article was reviewed on 19.04.2019.