Издательство Грамота

Манускрипт • Manuscript

ISSN 2949-3242 (online)
ISSN 2618-9690 (print)

2026. Том 19. Выпуск 3 | 2026. Volume 19. Issue 3
Материалы журнала доступны на сайте (articles and issues available at): manuscript-journal.ru

RU

Анализ репрезентаций деконструкции образа человека и антропологического перехода в западной культуре и искусстве второй половины XX – начала XXI века

Романов Т. В.

Аннотация. Цель данного исследования заключается в выявлении специфики и механизмов репрезентации антропологического перехода в западной культуре и искусстве второй половины XX – начала XXI века. Опираясь на философские концепции Ф. Ницше, З. Фрейда, М. Фуко и Ж. Бодрийяра, обосновавшие кризис классического гуманизма, в статье выделяются и анализируются три типологических канала трансляции этого кризиса: визуальный (кинематограф, изобразительное искусство), нарративно-интерактивный (литература, видеоигры) и телесно-практический (татуировки, пирсинг, пластическая хирургия, фитнес, диеты). Научная новизна работы состоит в комплексном междисциплинарном подходе, позволяющем рассмотреть искусство не как пассивный иллюстратор философских идей, а как активного со-творца антропологического перехода, переводящего абстрактные теоретические конструкции в плоскость чувственно переживаемого опыта. В результате установлено, что каждый из типов репрезентаций предлагает свою оптику осмысления кризиса: кинематограф и поп-арт представляют его как зрелище и катастрофу; литература и видеоигры – как нарратив и опыт соучастия; массовые телесные практики – как повседневность и экзистенциальный выбор, реализуемый на уровне плоти. Показано, что в этих репрезентациях человек утрачивает онтологическую устойчивость: его тело становится проектом, память – имплантируемым конструктом, сознание – редактируемым кодом, а идентичность – динамическим процессом постоянной пересборки. Основной вывод статьи заключается в том, что искусство и культурные практики не просто фиксируют антропологический переход, но активно участвуют в его производстве, превращая деконструкцию классического образа человека из философской абстракции в насущный факт современной культуры.

EN

An analysis of representations of the deconstruction of the human image and the anthropological transition in Western culture and art from the second half of the 20th to the early 21st century

T. V. Romanov

Abstract. The study aims to identify the specific features and mechanisms underlying the representation of the anthropological transition in Western culture and art from the second half of the 20th to the early 21st century. Drawing on the philosophical concepts of Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud, Michel Foucault, and Jean Baudrillard, whose works substantiated the crisis of classical humanism, the article identifies and analyzes three typological channels through which this crisis is conveyed: the visual (cinema and the visual arts), the narrative-interactive (literature and video games), and the corporeal-practical (tattoos, piercings, plastic surgery, fitness, and diets). The scientific novelty of the study lies in its comprehensive interdisciplinary approach, which makes it possible to view art not as a passive illustration of philosophical ideas, but as an active co-creator of the anthropological transition, translating abstract theoretical constructs into the realm of sensuously experienced reality. The study establishes that each type of representation offers a distinct perspective on the crisis: cinema and pop art present it as spectacle and catastrophe; literature and video games as narrative and participatory experience; and mass corporeal practices as everyday life and an existential choice enacted at the level of the flesh. It is demonstrated that, in these representations, human beings lose their ontological stability: the body becomes a project, memory an implantable construct, consciousness an editable code, and identity a dynamic process of continuous reassembly. The article concludes that art and cultural practices do not merely record the anthropological transition but actively participate in producing it, transforming the deconstruction of the classical image of the human being from a philosophical abstraction into an urgent fact of contemporary culture.

Научная статья (original research article) | **https://doi.org/10.30853/mns20260228**

© 2026 Авторы. © 2026 ООО Издательство «Грамота» (© 2026 The Authors. © 2026 Gramota Publishing, LLC). Открытый доступ предоставляется на условиях лицензии CC BY 4.0 (open access article under the CC BY 4.0 license): https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Введение

Проблема исследования обусловлена фундаментальным сдвигом в понимании человеческой субъектности, произошедшим в западной мысли во второй половине XX века. Классический гуманистический проект, возводивший человека в ранг автономного, целостного и самотождественного существа, оказался под последовательным ударом философских концепций Ф. Ницше (тезис о «смерти Бога» и утрате онтологической опоры), З. Фрейда (децентрация сознания), М. Фуко (провозглашение «смерти человека» как эпистемологического объекта) и Ж. Бодрийяра (замена реальности симулякрами). Актуальность разработки темы заключается в том, что указанные теоретические деконструкции перестали быть уделом узкого круга интеллектуалов и перешли в плоскость массовой культуры, где они обрели визуальную, нарративную и телесную плоть. Искусство второй половины XX – начала XXI века стало той культурной сценой, на которой философский кризис переживается как событие, требующее осмысления и выбора.

Согласно поставленной цели, в ходе исследования были решены следующие задачи:

1) была охарактеризована теоретическая база антропологического перехода, представленная ключевыми философскими концепциями, и определена ее роль в формировании исследовательского фокуса;

2) выявлены и описаны художественные и культурные стратегии, визуализирующие кризис идентичности в кинематографе и изобразительном искусстве второй половины XX – начала XXI века;

3) определена специфика нарративных и интерактивных механизмов в литературе и видеоиграх, формирующих опыт соучастия в деконструкции субъекта;

4) проанализированы массовые телесные практики как наиболее демократичная и тотальная форма реализации антропологического перехода на уровне плоти.

Методологически исследование опирается на междисциплинарный подход, сочетающий различные методы анализа. Культурно-исторический метод применяется для анализа истории искусств и культурных практик с точки зрения их культурной значимости, что позволяет выявлять изменения и закономерности в репрезентации образа человека. Семиотический метод используется при анализе визуальных (кинематограф, живопись) и нарративных (литература) текстов для выявления механизмов конструирования смыслов и символических кодов, через которые транслируется кризис субъектности. Социально-философская рефлексия применяется к анализу повседневных телесных практик, позволяя рассмотреть их как социальные и экзистенциальные феномены, выходящие за рамки художественного творчества.

Теоретической базой исследования послужили работы М. Фуко (Foucault, 1977) о дисциплинарных практиках, Ж. Бодрийяра (Baudrillard, 1994) о симулякрах, Ж.-Л. Нанси (1999) о телесности, а также труды по киберкультуре и постгуманизму (Н. Кэтрин Хейлз (Hayles, 1999), Д. Харавей (Haraway, 1991)). В основной части статьи проведен последовательный анализ указанных работ с соотнесением их ключевых идей с анализируемыми художественными и культурными феноменами.

Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты (типология репрезентаций антропологического перехода и выявленные механизмы их функционирования) могут быть использованы для разработки учебных курсов по философии культуры, современному искусству и медиафилософии, а также для понимания современных тенденций трансформации идентичности в цифровую эпоху.

Обсуждение и результаты

Искусство занимает уникальное положение между философской/культурологической рефлексией и повседневным опытом. Оно не дает систематических теорий и не служит напрямую коммерческим интересам. Искусство визуализирует, драматизирует и эстетизирует те процессы, которые данные науки описывают абстрактно. В этом смысле искусство выступает не просто иллюстратором теоретических идей, но их активным со-творцом, пространством, где антропологический переход – смена самой парадигмы понимания человека – перестает быть умозрительной конструкцией и становится чувственно переживаемым фактом культуры (Асмолов, Шехтер, Черноризов, 2022).

Вторая половина XX – начало XXI века ознаменовались радикальной трансформацией представлений о человеческой субъектности (Аршинов, Буданов, 2021). Классический гуманистический проект, возводивший человека в ранг автономного, целостного и самотождественного существа, оказался под последовательным ударом сразу с нескольких философских фронтов. Фридрих Ницше (1990) заявил о «смерти Бога», лишив человека онтологической опоры в трансцендентном; Зигмунд Фрейд (2006) децентрировал сознание, показав, что субъект не является хозяином собственного дома; Мишель Фуко (2007), в свою очередь, провозгласил «смерть человека» как эпистемологического объекта, показав, что фигура человека – это лишь недавнее изобретение западной культуры, которое может исчезнуть, «как на песке прибрежном». Жан Бодрийяр (Baudrillard, 1994) дополнил этот ряд тезисом о замене реальности симулякрами, где копии утрачивают связь с оригиналами. В совокупности эти интеллектуальные движения сформировали контекст, в котором классический образ человека – как существа, наделенного душой, свободной волей и неизменной сущностью, – перестал быть самоочевидным (Козырева 2021; Парыгин, Мельникова, 2012).

Именно искусство второй половины XX – начала XXI века стало той культурной сценой, на которой эта философская деконструкция обрела плоть и кровь. Кинематограф, литература, видеоигры, визуальные искусства

и массовые телесные практики не просто пассивно фиксируют антропологический кризис (Горшкова, Мельникова, 2018), но активно участвуют в его производстве, предлагая зрителю, читателю и участнику пережить антропологический переход как событие, которое требует осмысления и выбора. В этих репрезентациях человек предстает как существо, утратившее онтологическую устойчивость. Его тело может быть заменено, память – имплантирована, сознание – симулировано, а реальность – сконструирована. Искусство, таким образом, выполняет диагностическую и одновременно проективную функцию: оно фиксирует наличное состояние кризиса и одновременно моделирует возможные траектории дальнейшей эволюции (или деградации) человека (Мельникова, 2016).

Репрезентации антропологического перехода могут быть типологизированы по каналам восприятия и способам взаимодействия с аудиторией:

1. **Визуальный тип** – кинематограф, который через образный ряд и нарративные структуры визуализирует кризис идентичности, размывание границ между человеком и машиной, реальным и искусственным. Классические фильмы этого направления, такие как «Бегущий по лезвию» (1982, реж. Ридли Скотт), «Призрак в доспехах» (1995, реж. Мамору Осии) и «Матрица» (1999, реж. Лоуренс Вачовски и Эндрю Пол Вачовски), стали визитными карточками антропологического перехода в массовой культуре.

2. **Нарративный и интерактивный тип** – литература и видеоигры, которые предлагают иные способы осмысления человеческой природы (Романенко, Забубенина, 2025). Постмодернистская проза (Ф. К. Дик, У. Гибсон, Д. Делилло) погружает читателя в состояние кризиса идентичности изнутри, через язык и нарративную структуру. Видеоигры добавляют к этому измерение интерактивности, делая игрока не просто свидетелем, но соучастником деконструкции субъекта, когда управление аватаром оборачивается встречей с иллюзорностью свободы и самой личности.

3. **Массовые телесные практики** – татуировки, пластическая хирургия, фитнес и диеты. В отличие от элитарных форм искусства, эти практики доступны миллионам и, будучи не арт-объектами, а способами повседневного существования, превращают деконструкцию классического образа человека из умозрительной философской проблемы в насущный экзистенциальный выбор каждого (Бабаева, 2025). Тело, которое в традиционной антропологии воспринималось как естественный, неизменный предел, становится «проектом» – материалом для бесконечного конструирования, редактирования и улучшения.

Каждый из этих типов репрезентации предлагает свою оптику для рассмотрения антропологического перехода, свой язык (Мельникова, Куц, 2014), и каждый по-своему отвечает на вопрос, что остается от человека после деконструкции его классического образа. Визуальные искусства показывают антропологический переход как зрелище и катастрофу, литература и игры – как нарратив и выбор, телесные практики – как повседневность и рутину (Мельникова, 2013). Взятые вместе, они создают многомерную картину, в которой кризис человеческого предстает не как внешняя угроза, а как имманентный процесс, в который вовлечены и сами носители культуры.

Рассмотрим особенности визуального типа репрезентаций антропологического перехода. Одним из ярчайших представителей визуальной репрезентации антропологического перехода является фильм Ридли Скотта «Бегущий по лезвию» 1982 года, который стал не просто научно-фантастическим блокбастером, но философским манифестом эпохи позднего модерна. Действие фильма происходит в мире, где корпорации обладают абсолютной властью, а репликанты – биоинженерные существа с имплантированными воспоминаниями – внешне неотличимы от людей. Единственное, что их разнит, – срок жизни, который измеряется четырьмя годами. Эта временная ограниченность парадоксальным образом и становится тем фактором, который наделяет репликантов более интенсивной человечностью, чем у тех, кто считает себя «настоящими» людьми.

Фильм ставит основной вопрос: «Что значит быть человеком?» Репликанты обладают эмпатией, страхом смерти и способностью к состраданию и самопожертвованию, и тем самым фильм провоцирует зрителя задуматься о том, насколько традиционные критерии человечности (такие как рождение, биологическое тело или органическое происхождение) утратили свою онтологическую убедительность. В мире «Бегущего по лезвию» человеческая идентичность оказывается не фактом природы, а результатом социального конструкта, который может быть присвоен или отобран по усмотрению тех, кто обладает властью. Характерно, что охотник на репликантов Рик Декард сам оказывается в зоне неопределенности: его собственный статус – человек или репликант? – остается открытым, что делает его фигуру зеркалом зрительских сомнений. Граница между человеком и не-человеком перестает быть онтологической, превращаясь в проблему интерпретации и властного дискурса. Это напрямую перекликается с идеей М. Фуко (Foucalt, 1977) о том, что сам субъект является продуктом дискурсивных практик, а не предзаданной сущностью.

Финальный монолог умирающего репликанта Роя Батти, в котором он перечисляет увиденные им чудеса – «атакующие корабли в огне у плеча Ориона» и «С-лучи, сверкающие в темноте у врат Тангейзера», – становится апофеозом этого переосмысления. Искусственная жизнь, лишенная будущего, оказывается способной на большее переживание бытия, чем те, кто воспринимает свою жизнь как самоочевидную данность. Фильм, таким образом, репрезентует кризис автономного субъекта, где идентичность представляется конструктом, а граница между человеком и не-человеком – предметом договоренности, а не природной необходимости. Корпорации, наделяющие репликантов статусом «не-людей», выступают здесь как метафора любых властных институтов, присваивающих себе право определять, кто достоин считаться человеком.

Аниме-фильм Мамору Осии «Призрак в доспехах» 1995 года в этом контексте идет дальше, демонстрируя уже не просто сосуществование человека и машины, а сам процесс превращения человека в нечто иное, в иную форму бытия. Если «Бегущий по лезвию» показывает кризис границ, то «Призрак в доспехах» демонстрирует их окончательное преодоление. Главная героиня фильма, Мотоко Кусанаги, является киборгом:

ее тело полностью состоит из имплантов, за исключением мозга – единственной органической части. Однако и эта последняя граница оказывается зыбкой, ибо даже «призрак» (так в фильме именуется сознание) может быть взломан, отредактирован или скопирован. Фильм, таким образом, последовательно разворачивает цепочку антропологических вопросов: «что остается от человека, если можно заменить все, кроме мозга?» и «что останется от него, если можно заменить даже мозг?». Сознание здесь представляется не как данность, не как часть человека и не как высшая психическая функция, а как набор кодов, который можно редактировать, изменять, загружать и полностью отделять от тела. Это радикальный разрыв с картезианской традицией, где сознание (cogito) служило последним оплотом человеческой уникальности. В мире Осии и это оказывается программируемым.

Кульминация фильма – слияние главной героини с хакером Кузнецом и превращение их в новую форму жизни, в чистый интеллект, существующий в бескрайнем океане информации. Становление иным – это ключевой момент антропологического перехода: субъект от органического и телесного существа совершает переход к существованию в виде информации и различных наборов кода – от органического к цифровому. Это уже не просто «бегство от тела», характерное для платонической традиции, а его преодоление путем полной дематериализации субъекта, который перестает нуждаться в какой-либо физической оболочке. Данная трактовка сознания как редактируемого кода подтверждает тезис Н. Кэтрин Хейлз (Hayles, 1999) о том, что в эпоху постгуманизма информация утрачивает связь с материальным носителем, а сознание становится операциональной функцией.

В свою очередь, «Матрица» 1999 года братьев Вачовски предлагает одну из наиболее влиятельных и популярных репрезентаций постмодернистской философии в массовой культуре, где воспринимаемая реальность оказывается симуляцией, созданной машинами. Этот сюжетный ход напрямую отсылает к концепции симулякра Жана Бодрийяра (Baudrillard, 1999), который в своей работе «Симулякры и симуляция» описывал современное состояние культуры как замену реальности ее копиями, не имеющими оригинала. Мир «Матрицы» – это гиперреальность в чистом виде, где люди с рождения погружены в иллюзию, не подозревая о ее искусственном происхождении. Человек здесь – не цель, а средство; его тело выступает своего рода батарейкой для машин, а сознание – программой, которая может быть загружена или отключена. Это переворачивает просвещенческий проект, ставивший человека в центр мироздания: человек оказывается не венцом творения, а расходным материалом для технологической системы, которую он сам же и породил.

При этом от классического образа человека в «Матрице» остается идея выбора как последнего оплота человеческого. По сюжету Нео выбирает красную таблетку и узнает, что от реального мира осталась пустота, однако выбор уже сделан, и ответственность за этот выбор остается на главном герое. Авторы показывают таким образом, что даже в мире тотального детерминизма, где все предопределено архитектурой симуляции, человек сохраняет фрагменты, на которых он базируется – в данном случае это способность к выбору. Однако и эта идея получает двусмысленную трактовку: сам выбор красной таблетки оказывается предписанным изначальным кодом (Нео – «Избранный»), что ставит под вопрос даже эту последнюю инстанцию человеческой свободы.

Однако визуальные репрезентации не останавливаются на одном лишь кинематографе. Изобразительное искусство второй половины XX века, и прежде всего поп-арт, предложило собственную версию деконструкции образа человека. Американский художник и дизайнер Энди Уорхол в своем творчестве показал человека как товар и знак, как элемент системы массового производства и потребления. В его работах Мэрилин Монро – не личность, не уникальная судьба и не трагедия, а бренд, который можно тиражировать, как банку супа «Кэмпбелл». Личность больше не являлась уникальной; она собиралась из массовых шаблонов и стереотипов, из медийных образов, транслируемых средствами массовой информации. Уорхоловские шелкографии превращают уникальное лицо в серийный продукт, где индивидуальность растворяется в повторении.

Уорхол использовал прием, сходный с семантическим пресыщением – феноменом, при котором многократно повторенное слово или предложение в какой-то момент начинает терять смысл, превращаясь в бессмысленный звук. Повторение одного и того же портрета, варьирующегося лишь по цвету, пресыщает восприятие, притупляет эмоциональный отклик и в конечном счете стирает живые эмоции, связанные с изображенным человеком. Использование ярких, неестественных, почти рекламных цветов в шелкографии превращает образы людей в подобие манекенов или рекламных плакатов, где лицо утрачивает способность выражать внутренний мир и становится лишь поверхностью для нанесения цвета. Это и есть визуальная репрезентация того, что Жан Бодрийяр (Baudrillard, 1999) назвал «исчезновением субъекта» – человека, который больше не является творцом значений, а сам оказывается продуктом семиотических систем: *«Сегодня вся система больше является не системой представления, а системой симуляции... субъект исчезает как таковой, растворяясь в серийном воспроизводстве»* (Бодрийяр, 2000, с. 21).

Таким образом, визуальный тип репрезентации – от кинематографа до изобразительного искусства – создает последовательную картину антропологического перехода, в которой образ человека лишается онтологической устойчивости, превращаясь в поле битвы между технологией, дискурсом и властью. Кинематограф моделирует катастрофические сценарии этой трансформации, в то время как поп-арт показывает ее повседневную, рутинизированную сторону, где деконструкция человека происходит не через взрыв, а через постепенное пресыщение и обессмысливание. Однако и кино, и живопись оставляют зрителя внешним наблюдателем этих процессов; иная оптика предлагается литературой и видеоиграми, где акцент смещается с визуальности на нарратив и интерактивность (Мельникова, 2009).

Перейдем к анализу нарративного и интерактивного типа репрезентации антропологического перехода, а именно к литературе и видеоиграм. В отличие от визуальных искусств, где зритель остается внешним наблюдателем драматизируемого антропологического перехода, литература и видеоигры делают акцент

на нарративе и интерактивности, предлагая принципиально иные способы осмысления человеческой природы. Если кинематограф показывает деконструкцию субъекта как зрелище, а изобразительное искусство – как поверхность, то литература и видеоигры погружают реципиента в само пространство этой деконструкции, позволяя пережить кризис идентичности изнутри, через язык, структуру повествования и, в случае игр, через непосредственное действие.

Постмодернистская проза, представленная такими авторами, как Филип К. Дик, Уильям Гибсон и Дон Делилло, последовательно разрушает традиционные гуманистические представления о человеке, предлагая вместо них образ субъекта как продукта дискурсивных, технологических и медийных процессов. Филип К. Дик, чьи романы (включая «Мечтают ли андроиды об электроовцах?», по которому снят «Бегущий по лезвию») стали литературным фундаментом антропологического перехода, доказывает, что эмпатия, вера и даже память – вовсе не уникальные человеческие свойства, а имитируемые конструкты, доступные для воспроизведения. В мире Дика граница между человеком и не-человеком определяется не онтологическими характеристиками, а способностью к переживанию, которая, однако, может быть симулирована. Это радикальный подрыв картезианского cogito: если раньше мысль и чувство служили доказательством существования субъекта, то у Дика они становятся всего лишь поведенческими паттернами, которые могут быть воспроизведены машиной.

Уильям Гибсон, основоположник киберпанка, идет еще дальше, низводя биологическое тело до уровня «мяса» – сырого, несовершенного и уязвимого материала, который в киберпространстве противопоставляется чистому, бестелесному сознанию, понимаемому как загружаемый и редактируемый код. В его романах (прежде всего в трилогии «Киберпространство») личность утрачивает связь с физической оболочкой; человеческое «я» становится набором данных, который может быть скопирован, перемещен или изменен. Это создает ситуацию, где идентичность оказывается не более чем информационным фрагментом, а тело – временным вместилищем, от которого можно отказаться. Гибсон, таким образом, визуализирует ключевую для антропологического перехода идею: человек больше не равен своему телу, а тело не является границей субъекта. Здесь отчетливо прослеживается параллель с концепцией киборга Д. Харауэй, которая утверждает, что киборг – это «кибернетический организм, гибрид машины и организма, создание социальной реальности, а также существо вымысла» (Haraway, 1991, p. 83), где границы между биологическим и технологическим становятся проницаемыми.

Дон Делилло, в свою очередь, смещает акцент на языковые и медийные механизмы конструирования личности. В своих романах, таких как «Белый шум» и «Подземный мир», он утверждает, что личность – это не первопричина и не автономная сущность, а продукт языка, медиа и культурных кодов, которые предшествуют индивиду и формируют его извне. Человек у Делилло существует в мире тотальной симуляции, где катастрофы, страх и желания конструируются масс-медиа, а сама смерть перестает быть биологическим событием, превращаясь в медийное представление. В этом контексте классический гуманизм сменяется пониманием человека как точки пересечения дискурсивных потоков, где «я» оказывается не хозяином собственного дома, а скорее узлом в сети означающих, которые не подвластны индивидуальному контролю.

Таким образом, постмодернистская проза создает литературную репрезентацию антропологического перехода, в которой кризис субъекта переживается через сам язык – фрагментированный, ироничный, лишенный метанарративов. Читатель оказывается не просто получателем информации, но соучастником распада классической субъектности, ибо нарративные стратегии этих авторов (разорванность повествования, множественность точек зрения, смешение реальности и симуляции) воспроизводят ту самую фрагментарность сознания, о которой они пишут.

Видеоигры развивают эту идею через интерактивность, добавляя к нарративу измерение действия и выбора. Игрок здесь не просто сторонний наблюдатель, как в кино или литературе, а активный участник процессов, которые ведут к деконструкции субъекта. Управляя аватарами, игрок сталкивается с ситуациями, где его идентичность (и даже свобода воли) оказывается иллюзорной. Ярким примером служит игра Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, где главный герой, Веном Снейк, оказывается не оригиналом, а симулякром – двойником, которому имплантировали ложные воспоминания и сознание другого человека, чтобы он верил в свою подлинность. Игрок, проводящий десятки часов за управлением этим персонажем, обнаруживает в финале, что вся его деятельность была лишь исполнением чужой роли, а его «выборы» – заранее предопределенной программой. Это игровое переживание антропологического перехода оказывается особенно травматичным именно благодаря интерактивности: игрок не просто узнает о деконструкции субъекта, он сам оказывается ее объектом, обнаруживая, что его свобода была симуляцией.

Другой показательный пример – Cyberpunk 2077, где главный герой, Ви, становится сосудом для чужого разума (цифровой копии личности Джонни Сильверхенда), который постепенно захватывает его сознание. Игрок оказывается в ситуации экзистенциального выбора: бороться за сохранение собственной личности, уступить чужой или найти третий путь, который все равно ведет к трансформации или утрате «я». Финалы выражаются в утрате «человеческого» в традиционном смысле – герой либо умирает, либо теряет свое тело, либо сливается с иной формой сознания. Что особенно важно, игровой процесс делает эту потерю лично пережитой: решения, которые игрок принимает на протяжении всей игры, оказываются лишь вариациями в рамках жесткой системы, где подлинная свобода недостижима. Это перекликается с экзистенциалистской идеей о том, что свобода индивида всегда ограничена рамками системы, которую он не создавал, и что выбор существует лишь как иллюзия в мире, где детерминация пронизывает все уровни бытия.

В совокупности литература и видеоигры создают многомерную картину антропологического перехода, где субъектность перестает быть константой и превращается в динамический процесс постоянной пересборки.

Человек здесь уже не субстанция, а событие – временная конфигурация, которая может быть изменена, перезаписана или вовсе может исчезнуть. Однако в отличие от кинематографа, который показывает антропологический переход как катастрофу, и от телесных практик, которые реализуют его как повседневность, литература и игры предлагают его как опыт соучастия. Читатель и игрок не просто констатируют факт деконструкции человека – они становятся ее со-творцами, а иногда и жертвами, что придает этому типу репрезентации особую этическую и экзистенциальную остроту. Вопрос «кто я?», центральный для классической философии, здесь трансформируется в вопрос «кем я могу стать?» – и ответ на него оказывается открытым, множественным и принципиально незавершимым. Именно эта открытость, а не данность, становится в итоге последним определением человека в культуре антропологического перехода.

Перейдем к рассмотрению телесных практик как формы репрезентации антропологического перехода. Если кинематограф и изобразительное искусство репрезентуют антропологический переход как зрелище, а литература и видеоигры – как нарратив и соучастие, то массовые телесные практики представляют собой, пожалуй, наиболее радикальную форму репрезентации, ибо они переводят деконструкцию образа человека из сферы художественного вымысла в область повседневной реальности, делая каждого вовлеченного субъекта одновременно творцом, материалом и продуктом этой деконструкции. Если в визуальных искусствах деконструкция человека остается зрелищем, которое можно включить или выключить, то в телесных практиках она становится экзистенциальным выбором, который требует постоянного подтверждения, инвестиций и (что важнее всего) переживается на уровне плоти.

В традиционной антропологической парадигме, уходящей корнями в античную философию и христианскую теологию, тело воспринималось как незыблемый биологический или божественный предел, исключающий возможность фундаментальных изменений. Платон (2022) рассматривал тело как темницу души, которую следует преодолевать, но сам факт ее данности оставался неоспоримым. В христианской традиции этот взгляд подкреплялся концепцией тела как «храма души», требующего бережного отношения и не предполагающего произвольных вмешательств (Библия. Книги Священного Писания…, 2022). Средневековая антропология полагала телесность неизменной данностью, установленной Богом, и любые попытки ее трансформации могли быть истолкованы как посягательство на божественный замысел (Тертуллиан, 1994).

Однако в XX столетии это отношение к телесности радикально трансформировалось. Технологический прогресс, развитие медицины и биологии, а также фундаментальные сдвиги в философском осмыслении субъекта привели к тому, что тело перестало восприниматься как данность и стало мыслиться как проект – открытая, изменяемая конструкция, доступная для редакции и улучшения. Изначально медицина и хирургия ограничивались восстановительными функциями, вмешиваясь в природу лишь с целью исцеления от болезни или травмы. Однако со временем эстетическая хирургия легитимизировала идею «улучшения» внешности, которая не имеет медицинских показаний, а продиктована исключительно культурными стандартами и личным желанием. Этот переход от терапии к косметологии знаменует собой фундаментальный сдвиг: тело перестает быть пределом и становится объектом дизайна. Параллельно с этим такие практики, как татуировки и пирсинг, утратили свой маргинальный статус, превратившись из атрибутов криминального мира или контркультурных движений в общепринятые, даже массовые, способы самовыражения, доступные самым широким слоям населения.

Татуировка сегодня понимается не как клеймо или метка принадлежности к замкнутой группе, но как форма автобиографического письма на поверхности тела. Согласно трактовке, предложенной французским философом Жан-Люком Нанси (1999), кожа воспринимается как поверхность контакта между внутренним и внешним, а татуировка есть не что иное, как вынесение внутреннего вовне, превращение тела в медиум, через который субъект заявляет о себе. Каждый рисунок, каждая надпись становятся элементами биографического нарратива, который индивид создает о себе, тем самым отказываясь от пассивного принятия собственного тела как естественной данности. Это – акт активного присвоения телесности, ее переопределения и реконфигурации, в котором тело перестает быть «телом-для-мира» и становится «телом-для-себя», хотя и в формах, продиктованных эстетическими, социальными и технологическими трендами.

Помимо татуировок, телесные практики заключаются и в прокалывании определенных мест на теле – пирсинге, который прошел путь от атрибута маргинальных субкультур, где он служил маркером принадлежности к сообществу, до популярного способа самовыражения, доступного в салонах красоты всех уровней. Рассматривая тело как «проект» или «холст», человек использует проколы различных зон (от лица до интимных частей) для его декорирования и трансформации. В отличие от татуировок, пирсинг обладает свойством обратимости: прокол может зажить, и тело, по крайней мере внешне, может вернуться к своему исходному состоянию, хотя даже зажившие проколы оставляют микро-рубцы, служащие напоминанием о произведенном вмешательстве. С культурологической точки зрения, пирсинг стирает границы между «естественным» телом и искусственным объектом, ибо он вводит в плоть инородное тело (металл, тефлон, биопластик), которое становится частью организма, при этом не интегрируясь с ним биологически. Это метафора самого антропологического перехода: человек становится гибридом природного и искусственного, органического и технологического. Пирсинг также трактуется как инструмент социальной идентификации и культурного позиционирования: он либо подчеркивает причастность к определенной группе (субкультурной, профессиональной, возрастной), либо служит способом демонстративного выхода за рамки общепринятых норм, утверждая тем самым свою инаковость. Таким образом, даже обратимое вмешательство оставляет след – не столько физический, сколько символический, – превращая тело в архив решений и свидетельств субъективной воли.

Пластическая хирургия сегодня идет еще дальше, превращая человеческую внешность в своего рода симулякр – искусственную копию, лишенную устойчивого оригинала. Если татуировка или пирсинг лишь дополняют

тело, то пластическая операция пересоздает его фундаментальные структуры: нос, скулы, губы, грудь, ягодицы – все становится объектом редизайна. Стремление к идеальным пропорциям, транслируемым через медиа и социальные сети, приводит к парадоксальному результату: лицо, подвергшееся многочисленным вмешательствам, утрачивает свою уникальность, становясь похожим на другие лица, прошедшие аналогичные процедуры. Это явление получило в культурной критике название «эффект пластической унификации» – когда стандарты красоты делают пациентов похожими друг на друга, превращая тело в объект дизайнерского проектирования, подчиненный единым нормам. В этом процессе окончательно стирается грань между индивидуальностью и продуктом, а связь между внешним обликом и внутренним «я» теряет свою убедительность: внешность перестает восприниматься как выражение личности и становится результатом технологического вмешательства, иными словами – частью индустрии, где человек выступает одновременно и производителем, и товаром. Теперь уже сама личность должна соответствовать произведенному телу, а не наоборот, что переворачивает классическое понимание взаимосвязи внутреннего и внешнего.

К этому дискурсу добавляется фитнес-одержимость как массовый феномен позднего капитализма. Современное общество охвачено культом фитнеса, активно транслируемым через медиа, маркетинг и социальные платформы, которые ежедневно демонстрируют идеализированные образы тел, достижимые, как правило, лишь при значительных финансовых и временных затратах. Индустрия здорового образа жизни – от диет и специализированного питания до носимых гаджетов и фитнес-клубов – закрепляет концепцию тела как «проекта», требующего непрерывных инвестиций времени, денег и эмоциональных ресурсов. Если в Античности «забота о себе», о которой писал Мишель Фуко (Foucalt, 1977), носила этический характер и была направлена на воспитание души через дисциплину тела, то сегодня она трансформировалась в жесткую дисциплинарную практику, подчиненную не столько внутреннему развитию, сколько внешним стандартам и социальному одобрению («Забота о себе стала в современном мире формой дисциплины, которая превращает тело в объект постоянного наблюдения и контроля, подчиняя его нормам, задаваемым извне» (Фуко, 2007, с. 37)). Современный индивид оказывается в ловушке постоянного самоконтроля, вынужденный непрерывно мониторить показатели своего организма: от калорий и пульса до количества пройденных шагов, часов сна и уровня стресса. Этот мониторинг, таким образом, превращает человеческое тело в интерфейс, который должен постоянно оптимизироваться для достижения производительности, то есть сводит жизнь к бесконечному процессу улучшения.

Социальные сети, в свою очередь, навязывают стандарты «идеальной» внешности, транслируемые фитнес-инфлюенсерами, которые демонстрируют отредактированные, отфильтрованные и иногда откровенно недостижимые образы, создающие у подписчиков ощущение собственной недостаточности. Постоянное сравнение себя с этими виртуальными образцами порождает у пользователей комплекс неполноценности и недовольство собственным телом, что, в свою очередь, стимулирует дальнейшее потребление товаров и услуг, обещающих это недовольство преодолеть. Параллельно с этим популярность гаджетов для трекинга здоровья приводит к феномену «алгоритмического отчуждения», который перекликается с теми формами отчуждения, что были описаны Франкфуртской школой: человек утрачивает живую связь с собственными телесными ощущениями, делегируя контроль над своим состоянием цифровым показателям. В результате фитнес-культура подменяет интуитивное понимание потребностей организма зависимостью от сухой статистики, где чувство голода, усталости или сытости перестает быть внутренним сигналом и становится лишь отклонением от заданных параметров. Тело перестает быть субъектом переживания и становится объектом управления.

При всем при этом современные фитнес-практики не являются нейтральными инструментами оздоровления; они выступают мощным механизмом конструирования и закрепления гендерной идентичности. Культура фитнеса навязывает жесткие, постоянно трансформирующиеся и практически недостижимые стандарты телесности, которые различаются в зависимости от пола и социально одобряемой гендерной роли (Sokolova, 2025). Для мужчин идеалом становится гипертрофированная мускулистость при минимальном проценте жира, что должно символизировать силу, доминирование и самоконтроль, однако при этом важно сохранять тонкий баланс: демонстрировать атлетизм, избегая излишней фиксации на собственной внешности, которая может считаться «немаскулинной» (ибо забота о внешности традиционно маркируется как женское занятие). Женские стандарты, в свою очередь, требуют сочетания стройности и подтянутости с сохранением мягких форм, балансируя на грани между ухоженностью и естественностью, а также между сексуальностью и скромностью. Таким образом, фитнес-индустрия транслирует противоречивые требования, которые загоняют человека в рамки искусственных гендерных ролей, одновременно обещая освобождение через контроль над телом, но фактически усиливая нормативное давление. Тело оказывается не просто проектом, но полем битвы за соответствие негласным социальным нормам, где победа невозможна по определению, ибо стандарты постоянно ужесточаются и смещаются.

И это все выливается в итоге в практики питания, которые сегодня превратились в инструмент «проектирования» собственного тела, выйдя далеко за рамки физиологической потребности в пище. Питание более не является просто утолением голода; оно трансформировалось в этическую категорию, способ саморегуляции и форму социального позиционирования. Выбор конкретной системы питания (будь то веганство, кетодиета, палео, сыроедение или интервальное голодание) сегодня служит маркером социальной идентичности и мировоззрения, сигнализируя о принадлежности к определенной культурной или ценностной группе. Однако у этой тенденции есть и обратная сторона: естественный процесс утоления голода подвергается патологизации; тело воспринимается как враг, которому нельзя доверять свои желания. Одержимость подсчетом калорий, макронутриентов и гликемических индексов, а также иррациональный страх перед едой превращают тело в объект постоянной борьбы, а сам прием пищи – в источник психологического дискомфорта, тревоги

и хронического чувства вины. Еда перестает быть радостью и становится испытанием, которое нужно пройти с максимальным результатом, а любые отклонения от предписанного режима воспринимаются как моральный провал, который требует искупления дополнительными тренировками или более жесткой диетой.

Тату, пирсинг, пластическая хирургия, фитнес и диеты, таким образом, становятся не просто трендом, которому следуют массы, а превращаются в массовую реализацию деконструкции образа человека и тела как такового. Тело перестает быть естественным и превращается в проект, который требует постоянного труда, денег и времени – и эта вовлеченность в бесконечный процесс совершенствования свидетельствует о глубочайшей трансформации субъекта. Этот проект, однако, находится в перманентном состоянии незавершенности, потому что стандарты красоты и здоровья, задаваемые культурной индустрией, постоянно меняются, смещаются и ужесточаются. Человек, вовлеченный в эти практики, оказывается в состоянии хронической неудовлетворенности собой – его тело постоянно недостаточно хорошее, недостаточно подтянутое, недостаточно молодое, недостаточно модное. Здесь прослеживается прямое продолжение тезиса о недостаточности, которая порождается в обществе потребления благодаря рекламе, моде и социальным сетям, создающим иллюзию недостижимого идеала, к которому, однако, призывают бесконечно приближаться. Это состояние перманентной нехватки – двигатель потребительской экономики, которая выигрывает от того, что человек никогда не может быть окончательно удовлетворен своим телом.

От человека как классического субъекта не остается устойчивой сущности. Он теперь не является ни «образом и подобием Божьим», что обеспечивало его онтологическую привилегию в рамках теологической традиции, ни «разумным животным», которое мыслило себя венцом эволюции и центром мироздания, ни «автономным субъектом» просвещенческого проекта, который полагал себя хозяином своей судьбы через разум и свободу воли. Можно утверждать, что все эти определения были исторически обусловлены и выстраивались с развитием общества, но на определенном этапе оказались деконструированы, утратив свою нормативную силу. От человека остается лишь проект – открытая, незавершенная конфигурация, которая требует постоянного переопределения. Он становится существом, которое вынуждено собирать себя заново каждый день – через выбор, тело, идентичность и реальность, но это собирание происходит не в вакууме свободы, а в поле мощных культурных, технологических и экономических сил, которые задают траектории и ограничения.

Однако этот проект не является свободным в романтическом или экзистенциалистском смысле – он не есть безграничное самоосуществление суверенной личности. Напротив, субъект оказывается вплетенным в сети дискурсов, стандартов и технологий, которые предшествуют ему и формируют его желания, его представления о норме и его стратегии самосовершенствования. Но при этом он не является и полностью иллюзорным, ибо телесные практики имеют реальные последствия: они преобразуют плоть, изменяют самоощущение, перестраивают социальные взаимодействия и закрепляют новые формы субъективности. Тело становится не только знаком, но и местом, где антропологический переход совершается буквально – в костях, мышцах, коже и тканях. В этом смысле массовые телесные практики представляют собой наиболее демократичную и одновременно наиболее тотальную форму репрезентации антропологического перехода: они не требуют специального образования, эстетической восприимчивости или философской подготовки, а доступны каждому, кто готов инвестировать в свое тело, и именно поэтому они становятся главной ареной, на которой решается судьба классического образа человека в повседневности.

Подытожим кратко полученные результаты.

Визуальный тип: пассивное наблюдение за зрелищем и онтологическая катастрофа. Визитными карточками антропологического перехода в массовой культуре стали фильмы «Бегущий по лезвию» (Р. Скотт, 1982), «Призрак в доспехах» (М. Осии, 1995) и «Матрица» (братья Вачовски, 1999). В «Бегущем по лезвию» человеческая идентичность предстает как социальный конструкт, который может быть присвоен или отобран властными институтами, и при этом искусственная жизнь способна на более интенсивное переживание бытия, чем «настоящие» люди (финальный монолог репликанта Роя Батти); «Призрак в доспехах» идет дальше, показывая слияние субъекта с информационным пространством и превращение сознания в редактируемый код, что знаменует разрыв с картезианской традицией. «Матрица» предлагает постмодернистскую репрезентацию гиперреальности, где выбор (красная таблетка) оказывается последним оплотом человеческого, хотя и предписанным системой.

Изобразительное искусство, в частности поп-арт Э. Уорхола, дополняет кинематографическую картину, показывая рутинизированную сторону деконструкции. Прием семантического пресыщения через многократное повторение портретов Мэрилин Монро превращает уникальную личность в серийный товар, где индивидуальность растворяется в повторении. Это визуально репрезентует бодрийяровское «исчезновение субъекта» как продукта семиотических систем (Baudrillard, 1994). Достоверность этих результатов подтверждается многочисленными интерпретациями в академической литературе, сходящимися в том, что кинематограф моделирует катастрофические сценарии трансформации, а поп-арт – ее повседневную сторону через пресыщение и обессмысливание.

В целом же, деконструкция здесь происходит в пространстве взгляда, где реальность замещается симулякром, а кино и живопись показывают крах человеческого как глобальное событие.

Нарративно-интерактивный тип: симуляция и утрата автономии. В отличие от визуальных искусств, оставляющих зрителя внешним наблюдателем, литература и видеоигры погружают реципиента в пространство деконструкции. Анализ постмодернистской прозы (Ф. К. Дик, У. Гибсон, Д. Делилло) показывает, что она разрушает традиционные представления о субъекте, представляя его как продукт дискурсивных и технологических процессов. У Гибсона биологическое тело низводится до уровня «мяса», а личность становится набором данных, который может быть скопирован. Делилло утверждает, что личность конструируется языком и медиа, а не является автономной сущностью.

Видеоигры добавляют к этому измерение интерактивности, делая игрока не свидетелем, а соучастником деконструкции. В Metal Gear Solid V: The Phantom Pain игрок, управляющий Веномом Снейком, обнаруживает в финале, что его «выборы» были предопределенной программой, а его идентичность – симулякром. В Cyberpunk 2077 главный герой становится сосудом для чужого разума, и все финалы игры ведут к утрате «человеческого» в традиционном смысле. Таким образом, литература и игры трансформируют центральный вопрос «кто я?» в «кем я могу стать?», делая субъектность динамическим процессом постоянной пересборки. Достоверность выводов подтверждается тем, что игровой процесс создает уникальный эффект личного переживания утраты идентичности, что многократно документировано в исследованиях игровой культуры.

По большому счету, в литературе и играх субъектность оказывается предзаданным кодом, а иллюзия свободы – частью системы.

Телесно-практический тип: проектирование как компенсация экзистенциальной недостаточности. Массовые телесные практики представляют наиболее радикальную форму репрезентации, переводящую деконструкцию из художественного вымысла в область повседневной реальности. Анализ показывает, что тело, которое в традиционной антропологии воспринималось как незыблемый предел, в XX столетии становится «проектом». Татуировки, пирсинг, пластическая хирургия, фитнес и диеты превращают человека в одновременно творца, материал и продукт этой деконструкции.

Татуировка выступает как форма автобиографического письма на коже, а пирсинг стирает границу между органическим и искусственным, вводя в плоть инородное тело. Пластическая хирургия пересоздает фундаментальные структуры тела, порождая эффект унификации, где внешность становится симулякром. Фитнес-культура закрепляет тело как объект непрерывного мониторинга и оптимизации, подчиняя его внешним стандартам и алгоритмическому контролю. Практики питания превращаются в этическую категорию и способ социального позиционирования, где еда перестает быть радостью и становится источником тревоги. В совокупности эти практики создают состояние хронической неудовлетворенности, двигающее потребительскую экономику. Достоверность анализа подтверждается эмпирической распространенностью описанных явлений и их систематическим изучением в социологии и культурной антропологии. В целом же, человек начинает восприниматься как незавершенный проект, который вечно должен улучшать себя, бесконечно трансформируясь, при этом трансформация касается не духовной, а телесной области.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

Во-первых, философская деконструкция классического образа человека, инициированная Ницше (1990), Фрейдом (2006), Фуко (2007) и Бодрийяром (2000), представляет собой последовательный ряд концепций, которые лишили субъекта онтологической устойчивости. Эти теории, как было продемонстрировано через их применение к анализу художественных произведений и культурных практик, не только создали интеллектуальный контекст, но и задали основные векторы для осмысления антропологического перехода в культуре и искусстве второй половины XX – начала XXI века.

Во-вторых, на основе анализа художественных стратегий визуализации кризиса идентичности в кинематографе и изобразительном искусстве, можно сделать вывод о том, что визуальный тип репрезентации, представленный фильмами «Бегущий по лезвию», «Призрак в доспехах» и «Матрица», а также поп-артом Энди Уорхола, моделирует антропологический переход как зрелище катастрофы и поверхность повседневной деконструкции. Искусство здесь работает в пространстве взгляда, где реальность замещается симулякром, а идентичность перестает быть онтологической данностью, становясь результатом властных дискурсов и технологических процессов.

В-третьих, определение специфики нарративных и интерактивных механизмов в литературе и видеоиграх позволило установить, что нарративно-интерактивный тип репрезентации предлагает принципиально иную оптику, вовлекая реципиента в соучастие в деконструкции субъекта. Постмодернистская проза (Дик, Гибсон, Делилло) через язык и структуру повествования погружает читателя в состояние кризиса, а видеоигры (Metal Gear Solid V, Cyberpunk 2077) через интерактивность делают игрока непосредственным участником процесса, где его выборы и свобода оказываются иллюзорными, а субъектность – предзаданным кодом.

В-четвертых, исследование показало, что телесно-практический тип является наиболее радикальной формой репрезентации, поскольку он переводит деконструкцию из художественного вымысла в повседневную реальность. Татуировки, пирсинг, пластическая хирургия, фитнес и диеты превращают тело, которое в традиционной антропологии воспринималось как незыблемый предел, в незавершенный проект, требующий постоянных инвестиций и подчиненный внешним стандартам. Здесь антропологический переход совершается на уровне плоти, превращая субъекта одновременно в творца, материал и продукт собственной трансформации.

Таким образом, общим знаменателем всех выделенных типов репрезентаций является утрата онтологической устойчивости. Классический гуманистический образ человека как автономного, целостного и самотождественного существа последовательно деконструируется в различных культурных сферах. Тело становится проектом, память – имплантируемым конструктом, сознание – редактируемым кодом, а идентичность – динамическим процессом постоянной пересборки. При этом искусство и культурные практики не просто пассивно фиксируют антропологический кризис, но активно участвуют в его производстве, превращая философскую абстракцию в чувственно переживаемый факт культуры.

Можно предложить дальнейшее исследование этических аспектов антропологического перехода, в частности вопросов ответственности субъекта в ситуации, когда его идентичность становится продуктом технологического дизайна. Направления дальнейших исследований могут включать углубленный анализ репрезентаций антропологического перехода в цифровых средах (метавселенные, социальные сети с генерацией контента), а также сравнительный анализ западных и незападных культурных стратегий осмысления деконструкции человека.

Материалы исследования | Research materials

1. Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета: в синодальном переводе. М.: Российское библейское общество, 2020.
2. Ницше Ф. Так говорил Заратустра // Ницше Ф. Сочинения: в 2 т. / сост., ред. и прим. К. А. Свасьяна. М.: Мысль, 1990. Т. 2.
3. Фрейд З. Бессознательное // Фрейд З. Сочинения по психоанализу: сборник / пер. с нем. М.: СТД, 2006.

Источники | References

1. Асмолов А. Г., Шехтер Е. Д., Черноризов А. М. Антропологический поворот: восхождение к сложности // Человек как открытая целостность. 2022. № 1. https://doi.org/10.24412/cl-36976-2022-1-33-53
2. Аршинов В. И., Буданов В. Г. Сетевые информационные революции и большой антропологический переход: эволюционный аспект // Сложность. Разум. Постнеклассика. 2021. № 4. https://doi.org/10.12737/2306-174X-2021-46-56
3. Бабаева А. В. Эстетика в мире гиперреальности // Terra Aestheticae. 2025. № 1 (15).
4. Бодрийяр, Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального / пер. с фр. Н. В. Суслова. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2000.
5. Горшкова В. В., Мельникова А. А. Современное российское общество как пространство конфликта // Конфликтология. 2018. Т. 13. № 2. https://doi.org/10.31312/2310-6085-2018-13-2-81-93
6. Козырева М. Смена философских перспектив: «поворот к животным» в новой антропологии // Философская антропология. 2021. Т. 7. № 1. https://doi.org/10.21146/2414-3715-2021-7-1-64-79
7. Мельникова А. А. Норма и патология в культурологическом контексте // Никоновские чтения: электронный сборник научных статей Международного культурологического форума (в память о заслуженном работнике образования Чувашской Республики Г. Л. Никоновой) (г. Чебоксары, 22 апреля 2016 г.): в 2 т. Чебоксары, 2016. Т. 2.
8. Мельникова А. А. Политика глобализации и глубинные основания культур // Политика и общество. 2013. № 11 (107).
9. Мельникова А. А. Представления о деятельности в русской ментальности: аспект языкового анализа // Вопросы культурологии. 2009. № 11.
10. Мельникова А. А., Куц В. А. Педагогика русского языка и глубинные основания культуры (активизация традиционно-культурных форм в контексте цивилизационной динамики) // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2014. № 4-2 (42).
11. Нанси Ж.-Л. Corpus / пер с фр. Е. Петровской, Е. Гальцовой. М.: Ад Маргинем, 1999.
12. Парыгин Б. Д., Мельникова А. А. Интегральная гуманитарная теория: концептуализация соединения психологии с культурологией, философией, социологией и лингвистикой // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2012. Т. 5. № 2.
13. Платон. Федон / пер. с древнегреч. С. П. Маркиша. М.: АСТ, 2022.
14. Романенко М. А., Забубенина И. К. Идеальное общество глазами Айн Рэнд (на примере романа «Атлант расправил плечи») // Abyss (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии). 2025. № 4 (34). https://doi.org/10.33979/2587-7534-2025-4-40-51
15. Тертуллиан К. С. Ф. О воскресении плоти / пер. с лат., ввод. ст. и коммент. Н. В. Шабурова // Тертуллиан К. С. Ф. Избранные сочинения / сост. и общ. ред. А. А. Столярова. СПб.: Алетейя, 1994.
16. Фуко М. История сексуальности: в 4 т. / пер. с фр. Т. Ю. Замяткиной; под общ. ред. В. А. Каплуна. М.: АСТ; Хранитель, 2007. Т. 3. Забота о себе.
17. Baudrillard J. Simulacra and Simulation / trans. by S. F. Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
18. Foucalt M. Discipline and Punish: The Birth of the Prison / trans. from French by A. Sheridan. N. Y.: Pantheon Books, 1977.
19. Haraway D. J. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature. N. Y.: Routledge, 1991. https://doi.org/10.4324/9780203873106
20. Hayles N. K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: University of Chicago Press, 1999. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001
21. Sokolova S. N. Antropological crisis: transformation of gender stereotypes and value orientanions of the persons // Bulletin of Polessky State University in Social Sciences and Humanities. 2025. No. 1.

Информация об авторах | Author information

RU

Романов Тимофей Владимирович[1]
[1] Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов (СПбГУП)

EN

Timofei Vladimirovich Romanov[1]
[1] Saint Petersburg University of Humanities and Social Sciences

[1] *tirromanow@yandex.ru*

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 26.08.2026; опубликовано online (published online): 17.09.2026.

Ключевые слова (keywords): антропологический переход; деконструкция образа человека; визуальные репрезентации; визуализация кризиса идентичности; постмодернистская литература; anthropological transition; deconstruction of the human image; visual representations; visualization of the identity crisis; postmodernist literature.