

Михаил Александрович СТЕПАНОВ

| Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |

Михаил Александрович СТЕПАНОВ

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна  
191186, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 18

Заведующий кафедрой рекламы и связей с общественностью

Российский НИИ культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачёва

129301, Российская Федерация, г. Москва, ул. Космонавтов, 2

Старший научный сотрудник Центра фундаментальных исследований культуры

Кандидат философских наук

ORCID 0000-0002-8793-5874

E-mail: [michail.stepanov@gmail.com](mailto:michail.stepanov@gmail.com)

## СТРАТЕГИИ ИСКУССТВА НОВЫХ МЕДИА: К ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКОМУ ВООБРАЖЕНИЮ

В основу данной статьи легли размышления над коллективной монографией «Возвращение к политическим измерениям: стратегии в современном искусстве новых медиа» под редакцией Оливера Грау и Инге Хинтервальднер, изданная в издательстве Де Грюйтер в 2020 году<sup>1</sup>. Авторы, собранные редакторами книги, осмысливают то, как современное искусство новых медиа XXI века осваивает текущие глобальные проблемы в обществе, такие как изменение климата, миграция, тотальная слежка, виртуализация глобальных финансовых рынков и т.д. Эти актуальные темы получают новые интерпретации через динамические конstellации медиа, искусства и политики. Таким образом, по мнению авторов книги, актуальное медиа-искусство, формируя специфический спектр выражения с помощью мультисенсорных, партиципаторных и активистских подходов вносит свой вклад в решение наиболее актуальных проблем современности.

В статье представляется важным рассмотреть влияние медиаискусства на представления о функционировании общества и культуры в целом,

поскольку сами практики нового видения и репрезентации оказывают влияние на представления человека о себе и окружающем мире. При помощи мультисенсорных образов медиаискусства запускается процесс расширения горизонта видения проблемных мест в обществе, выявляются и тем самым могут быть изменены ценностные установки, детерминирующие поведение и ценностные ориентиры атомизированного индивида современного общества в его жизнедеятельности. В результате делается вывод о возрастающем влиянии постчеловеческого воображения на культурные практики современности, роль которого заключается в том, что оно позволяет создавать и поддерживать общую картину мира человеческого и нечеловеческого в их напряженном сосуществовании, выявляя их неочевидные взаимодействия и взаимовлияния.

**Ключевые слова:** искусство новых медиа, постчеловеческое воображение, политическое, партиципация, цифровая культура.

<sup>1</sup> *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 256.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

## | Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |

*Мы часто и охотно играем воображением, но и воображение (в виде фантазии) также часто, а иногда и весьма некстати, играет нами.*

*Иммануил Кант*

Что такое «политическая иконография» и что она значит сегодня? – основной вопрос коллективной монографии «Возвращение к политическим измерениям: стратегии в современном искусстве новых медиа», изданной в 2020 году. Вопрос, не теряющий актуальности с момента возникновения средств художественной выразительности, обретает значимость с каждым обновлением технологической оснащённости художников. В данном случае, движение к постановке данного вопроса было начато серией конференций и изданий по истории медиаискусства, науки и технологий (MediaArtHistories Conference) продолжающееся с 2005 года по настоящее время<sup>2</sup>. Редакторы книги, историк искусств и медиаархеолог Оливер Грау и исследовательница медиаискусства, искусствовед Инге Хинтервальднер предлагают развивать новые аналитические инструменты и методы для того, чтобы в рамках искусства новых медиа выявить политическое содержание. Так историки искусства, редакторы предлагают выйти из автономии медиаискусства, зачастую закупоренного в его технологической возвышенности или аттракционной зрелищности, показать его деавтономию – связанность с другими человеческими практиками и, прежде всего, – выявить его политический потенциал с тем, чтобы критически осмыслить наше положение в мире, выявить альтернативные сценарии будущего. Позволить эстетике медиального стать

политической, то есть действенной, способной принести изменения в мир, монополизированный корпорациями и ригидными политическими системами.

Медиаискусство не столько иллюстрирует, сколько приводит в действие (actuates) тектонический глобальный сдвиг от механической индустрии к информационной экономике, пишут редакторы книги во введении<sup>3</sup>. Подчеркивая далее, что несмотря на то, что цифровые картинки проникли во многие сферы повседневной и профессиональной деятельности, сводить медиаискусство к цифровой живописи неправомерно. Медиаискусство – скорее комплекс различных практик, которые посредством науки и технологий критически анализируют и конструируют вариации нашего погружения и связности с цифровым миром<sup>4</sup>. Внимание современных медиахудожников к экологическим условиям, проблемам климата, нарушению приватности частной жизни посредством тотальной слежки цифровыми устройствами и т.д. обнаруживает у медиаискусства прежде недостаточно явное политическое измерение. В центре внимания современного медиаискусства – не столько научные и технологические возможности и их эксплуатация, сколько внимание к нашему существованию как множеству обществ и существ, человеческих и нечеловеческих, и возможности иметь будущее.

В статье «Политическое влияние цифрового искусства. Время для тяжелых гуманитарных наук!», входящей в первый раздел «Политические измерения в цифровых изображениях», Оливер Грау пытается ответить на вопрос о том, какую роль сегодня играет цифровая визу-

<sup>2</sup> Платформа истории медиаискусства, науки и технологий MediaArtHistories. URL: <https://www.mediaarthistory.org/> (дата обращения 30.09.2021).

<sup>3</sup> Grau, O., Hinterwaldner, I. Introduction // *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 9.

<sup>4</sup> Ibid. 10.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

## | Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |

альность медиаискусства в социополитической проблематике, такой как изменение климата, виртуализации финансовых потоков, человеческой миграции и тотальной слежки и называет цифровое искусство политической иконографией современности. Отмечая многообразие цифрового медиаискусства, он утверждает насущную необходимость обратиться к генезису медиаискусства, выявить запутанные связи создающих его человеческих и нечеловеческих агентов, и то, как они влияют на настоящее и будущее.

По мнению Грау цифровые образы не просто развлекательные, спектаклярные картинки, а «инструмент мысли»<sup>5</sup>. Необходимо рассматривать цифровую образность в её исторической и материальной связности. Медиаискусство – это направление современного искусства, которое невозможно рассматривать без его технологических, социальных, культурных и политических предпосылок. В тексте 2013 года «Куратор как результат разделения труда (по П. Вайбелю). Теоретические пролегомены к кураторству в технологическом искусстве»<sup>6</sup>, я также затрагивал эту проблему – невозможности рассматривать технологическое искусство в его автономии, исходя из него самого. Грау идёт дальше, он утверждает необходимость рассматривать существующие архивы, коллекции медиаискусства как знание о нас самих. Необходимо эпистемологически подойти к богатству цифрового искусства и увидеть себя,

наше общество, культуру, природу в нём и таким образом получить возможности размышлять о проблемах нашего времени через соответствующее искусство.

Цифровая визуальность есть быстро акселерирующая сложность, а не просто сложная техническая система. Через вновь и вновь обновляющиеся развивающиеся технические системы «цифровой образ становится контекстуальным, эфемерным, экспериментальным, иммерсивным, интерактивным, мульти-модальным, и процессуальным, комбинирующим множество технологий»<sup>7</sup>. Двигаясь сквозь технические платформы, меняясь вместе с устареванием аппаратного и программного обеспечения цифровая образность теряет свою связность с местом и временем создания, утрачивает пласт знания о нас и нашем состоянии, а зрителям остается лишь спектакль. И в этой естественной технологической гонке большая часть медиаискусства предстает как развлекательный аттракцион, который может быть без потерь форматирован. Такое представление, по мнению автора, в корне неверно. По мнению Оливера Грау медиаискусство несет в себе следы времени, это культурная память, которую следует хранить, изучать и экспонировать, поскольку она позволяет нам, современникам, понять, кто мы, откуда и задуматься над тем, куда мы идём.

Книга состоит из пяти тематических разделов: I. Политические измерения в цифровых изображениях; II. «Акт свободы»: эстетизация слежки, контр-слежки и партиципаторной повестки; III. Присоединяемые коммуникационные стратегии; IV. Технополитика и художе-

<sup>5</sup> Grau, O. Digital Art's Political Impact. Time for Hard Humanities! // *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 35.

<sup>6</sup> Степанов, М.А. Куратор как результат разделения труда (по П. Вайбелю). Теоретические пролегомены к кураторству в технологическом искусстве // *Международный журнал исследований культуры*. – 2013. – №1(10). – С. 132–139.

<sup>7</sup> Grau, O. Digital Art's Political Impact. Time for Hard Humanities! // *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 43.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

## | Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |

ственная агентность глобальной экологии в новом медиаискусстве; V. Машинное обучение, визуализация данных и архитектура (не)видимой инфраструктуры информационных систем. В списках литературы обращают на себя внимание цитируемые авторы – Карен Барад, Роза Брайдогги, Стивен Шавиро, Брайан Массуми, Бенджамин Браттон, Тимоти Мортон и другие, которые задают общую постгуманистическую повестку, в которой современное медиаискусство существует и развивается. Большинство статей обращаются к определенным произведениям искусства, событиям или аспектам медиа и медиаискусства, чтобы проблематизировать глобальные проблемы современности, находящиеся в фокусе актуальных медиахудожников.

В каком-то смысле эти обращения вырисовывают актуальную художественную тенденцию, которую можно обозначить как постантропоцентричную, в которой человек как бы перестает быть тем субъектом, вокруг которого крутится мир, но, при этом, внимание приковано к его глобальному наследию, обозначаемому как антропоцен, капиталоцен и т.д.

Собранные редакторами тексты показывают возможность постантропоцентрических отношений с нечеловеческим миром, который разрастается на наших глазах. Наше технологическое подчинение повседневных практик жизни требует постоянно адаптирующихся новых способов социального и политического взаимодействия. В статье «Запутанные реальности. Как искусственный интеллект формирует наш мир» Сабина Химмельсбах осмысляет художественные практики работы с нейронными сетями. Автор обращает внимание на социальное значение новых технологий и возможные политические следствия. Она отмечает, что алгоритмы контролируют все больше аспектов со-

временной жизни, как на макроуровне глобальной экономики, так и на микроуровне повседневной жизни современного человека, что несёт определённые риски. В этой связи исследовательница предлагает обратиться к художественным практикам работы с искусственным интеллектом и машинным обучением, которые состоят в том, «чтобы разрушить (break down) механизмы машинного обучения и понять процессы, в которые мы – сознательно или бессознательно – уже давно вовлечены»<sup>8</sup>.

Исследование Химмельсбах базируется на кураторском проекте «Запутанные реальности. Жизнь с искусственным интеллектом» и одноименной выставке «Запутанные реальности» (Entangled Realities), организованной в Доме электронных искусств (HeK) в Базеле в 2019 году. В проекте участвовало тринадцать художников, с разных сторон использовавших в качестве художественного инструмента искусственный интеллект. По мнению исследовательницы наша «запутанная реальность» создается и осмысляется всеми участниками – человеческими и нечеловеческими. В этой кооперации осуществляется познание мира и его создание<sup>9</sup>. Алгоритмы искусственного интеллекта расшифровывают природные ритмы, практики, фрагментируя и алгоритмизируя наши представления и потребление, устанавливая последовательности действий, связей и зависимостей. Полученные данные, сегментированные на достаточно простые, с тем чтобы их можно было различать и собирать, ведут к колониальной перспективе – этими множествами данных, вещей и процессов легко можно управлять. Оче-

<sup>8</sup> Himmelsbach, S. Entangled Realities. How Artificial Intelligence is Shaping our World // *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 228.

<sup>9</sup> Ibid. 239–240.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

**| Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |**

видно, капиталистическая экспансия на территорию воображения едва ли может быть остановлена, однако может быть вывернута путем изобретения, создания новой констелляции сил.

Вооружившись новой оптикой, обратимся к впечатлениям от художественных произведений доступных в 2021 году в Санкт-Петербурге, а именно: выставки New Nature (Персональная выставка российской арт-группы Recycle Group. 16 июля 2021 – 10 октября 2021, ЦВЗ «Манеж»).

В своем проекте New Nature, художники Андрей Блохин и Георгий Кузнецов, участники выставки в павильоне России на 57-й Венецианской биеннале современного искусства исследуют визуальные коды цифрового мира. Экспонируемые интерактивные скульптуры и динамические инсталляции, требуют от зрителей участия, и едва ли spektakyлярны при традиционном посетительском созерцании. Выявляя религиозный пафос последователей цифровизации, художники обращают внимание на измененную ценностную картину мира адептов цифровой виртуальной реальности. В этой картине мира количественные показатели социальных сетей и аналитические метрики, такие как количество подписчиков, просмотров и лайков, индексы цитируемости и коэффициент вовлеченности оказываются определяющими в иерархизации социальных отношений. Взаимоотношения человека и машины оказываются определяющими в представлениях о природе и самих себе. Мир оказывается наблюдаем только через оптику смартфона и программного обеспечения, что, собственно, и реализуется кураторским проектом, исключая надписи и печатные материалы у объектов, где имеется только QR-код, требующий использования смартфона, подключенного к глобальной сети. Заполняющаяся память смартфона и его пере-

гревание от интенсивного использования обратной связью сообщает о значимости физического мира вопреки художественному тезису о свободной полноценной виртуальной жизни в «новой природе».

Созданные посредством алгоритмов и программного кода миры воплощаются в пластиковом мире, зависимом от электрических сетей и напряжения в них, что прекрасно воплощает инсталляция «Врата» (2012), демонстрирующая подавляющую мощь материально-технического на пути к виртуальной свободе.

Художники фокусируются на демонстрации возможности продуктивного взаимодействия между людьми и машинами, попытками понять, чему может искусственный интеллект научить естественный и может ли. Здесь хочется задать вопрос о правомерности деления интеллекта на искусственный и естественный, поскольку правильнее говорить об обучении и его пределах. Когда мы уходим от существительного «интеллект» и обращаемся к глаголу «обучаться», диспозитив человек-машина приобретает иное значение. Вместо противостояния человеческого взгляда машинному видению и цифровым кодам, мы получаем доступ к машинной чувственности и постчеловеческому воображению, а именно, – к тому, что получается, если машина анализирует и перечитывает данные, снимаемые с окружающего мира, и составляет их нам. Эти данные ущебно рассматривать в нашей привычной логике недостатка или полноты сведений, поскольку это сведения нечеловеческие и несут собственные значения, которые дополняют наше общее технологическое постчеловеческое существование. Манифестацией постчеловеческого воображения может служить зал «Скрытая папка», экспозиция которого недоступна зрителю. Познакомится с экспозицией можно только в записи камеры те-



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

**| Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |**

лефона, который может при участии волонтера отправиться в самостоятельное путешествие по определенному маршруту. Результатом становится непродолжительное видео, демонстрирующее прохождение через пространства, дополненную реальность, методично сопровождаемое механическим звучанием тележки, везущей телефон.

В настоящем человек делегировал машинам многие собственные способности, которые в общем-то освобождены от человека практически полностью. Взгляд камеры уже не привязан к точке зрения человека. Это пристальный взгляд или *gaze*, но пристальный взгляд «объекта», смотрящего на нас, который окружает и подчиняет себе наш. Мы до такой степени интериоризировали и интегрировали пристальный взгляд Другого в нашу собственную субъективность, что для поддержания этой системы больше не требуется никакого (надзирающего) человека. То, что в любую минуту за нами могут наблюдать, делает нас заложниками этой системы, даже если нет никого, кто выполнял бы функции наблюдателя или надзирателя. Пристальный взгляд машин иной. Он больше ориентируется на текстуры, последовательности и ритмы, чем на формы, что радикально отличает его от человеческого. Различные системы распознавания объектов, базирующиеся на нейросетях, и такие инструменты, недоступные человеческому восприятию, как инфракрасное видение, звуковые частоты за пределами человеческих чувств, различные системы контроля, и, наконец, системы определения лиц, – так называемое техническое зрение, позволяющее обнаруживать, отслеживать и классифицировать объекты, служат тому, чтобы контролировать действия. Действия принадлежат телам и в этой связи следует говорить о «возвращении» к человеческому телу как слож-

ному, но невидимому комплексу актов коммуникации и восприятия, которое вписано в окружающие миры.

В контексте данных произведений искусства объекты, тела посетителей и данные становятся сырьем для неутилитарных, спекулятивных представлений о жизни в цифровом мире. Цифровой образ призван, как полагал ещё Вилем Флюссер, моделировать возможность других отношений, других миров и иного времени. За всем пластиком, экранами и мельтешением пикселей встает вопрос об «agency», недостаточно точно передаваемом на русский как «агентность», и скорее имеющей отношение к определенной способности или силе, или, иначе говоря, автономной способности к действию. Цифровые образы и картинки, движущиеся картинки и фигуры служат не аттрактивному развлечению, а поднимают вопрос о том, кто способен к действию и как его понимать и взаимодействовать с ним? Искусство новых медиа, таким образом, демонстрирует не только очевидное технологическое усложнение мира, но и выводит на поверхность, наряду с человеческим, нечеловеческих действующих лиц или автономные неподвластные человеку способности и силы, имплицитно присутствующих в нас, что заставляет задуматься о месте человека в мире и совместности существования.

Способность создавать образы – воображение – предполагает образование сообщества, разделяющего производимые образы и таким образом совместно познающего реальность. Аристотель в трактате «О душе» (кн. III, гл. 3) поместил воображение между чувством и умом, тем самым отметив ключевую роль воображения, которое «есть движение, возникающее от ощущения в действии» (429a)<sup>10</sup> в осмыслении

<sup>10</sup> Аристотель. О душе // Аристотель. Сочинения в четырёх томах. – М.: Мысль, 1976. – Т.1. – С. 432.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

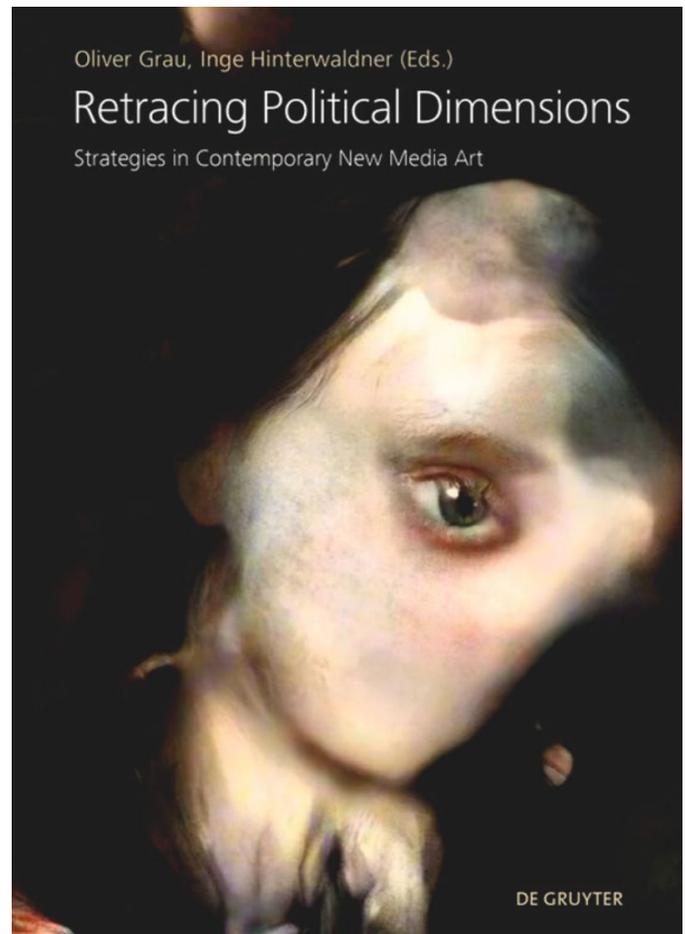
## | Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |

чего бы то ни было, в возбуждении мысли как таковой. Порождаемые воображением представления могут быть как истинны, так и ложны, они поставляют материал для мысли, которая не может быть пуста, она всегда привязана к конкретным данным чувств.

Воображение работает с чувственными представлениями, эти представления зависимы от опыта. Иммануил Кант, автор сформировавший дискурс автономии различных сфер человеческой деятельности, одной из которых является искусство, в своей поздней работе «Антропология с прагматической точки зрения» делит воображение на продуктивное и репродуктивное. Первое есть способность первоначального изображения предмета, второе – способность воспроизводить уже бывшее эмпирическое созерцание. В этом разделении для Канта важно отметить, что «продуктивное воображение все же не бывает творческим, т. е. способным породить такое чувственное представление, которое до этого никогда не было дано нашей чувственной способности; всегда можно доказать, что для такого представления материал уже был»<sup>11</sup>. То есть, воображение всегда зависимо от материала.

Наше репродуктивное воображение в медиализированном настоящем подвергается массивному расширению нечеловеческой визуальностью. Изображенный на обложке книги монстр<sup>12</sup>, которого человек никогда не встречал в своем опыте, если не брать опыт измененного сознания, этот воображаемый объект составляется из элементов нечеловеческого

зрения и масштаба, элементов, предшествующего опыта, опыта машин и их реконструкций, опыта как человеческого, так и возможного нечеловеческого – видения животных, рецептивности растений и метаболизма грибов.



Обложка книги: *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 256.

Кант продолжает: «... хотя воображение – великий художник, более того, волшебник, тем не менее оно не имеет творческого характера, а всегда должно заимствовать материал для своих порождений из чувств»<sup>13</sup>. Только эти

<sup>11</sup> Кант И. Антропология с прагматической точки зрения // Сочинения в шести томах. Под общей редакцией В. Ф. Асмуса. А. В. Гулыги, Т. И. Ойзермана. – М.: Мысль, 1966. – Т.6. – С. 402.

<sup>12</sup> В оформлении обложки использована нейрографическая работа Марио Клингеманна (Mario Klingemann) Face Feedback 02066, Nerography, 2018.

<sup>13</sup> Кант И. Антропология с прагматической точки зрения // Сочинения в шести томах. Под общей ре-



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

**| Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |**

чувства не являются чувствами нашего биологического вида.

Говоря о воображении, как об одной из загадочных способностей человека, я использую приставку «пост-» как означающее того, что движется мимо референции (в данном случае человека), но все еще привязано к нему. Постчеловеческое, таким образом, описывает ситуацию, когда культура пытается приспособиться к радикально измененному образу жизни, когда воображение основывается на телесности, имеющей опыт взаимодействия с новой визуальностью и цифровой материальностью, когда опыт видения и мышления машин становится нашим человеческим опытом.

Цифровая объектность, выходящая за рамки необязательного технологического инструмента и превращающаяся в функцию нашего повседневного существования, становится непредставимой. Например, как только исследователи нейросетей отказались от заданных параметров, в частности от ключевых точек на лице, а вместо этого поставили машине задачу, определять на новых фото, где один и тот же человек, а где разные – машина начала сама находить параметры, которые важны ей для решения этой задачи.

Постчеловеческое воображение имеет дело с восприятиями (образами) изначально не предназначенными для размерности человеческих чувств. Медиаискусство и искусство нейронных сетей оказываются значимыми благодаря их способности продемонстрировать иное – нечеловеческое видение, выявить симбиотическое множество сред и агентов – источников действия, составляющих общий мир. Это искусство указывает на темпоральную неустойчивость связей, скрепляющих общий мир, давая

---

дакцией В.Ф. Асмуса. А.В. Гулыги, Т.И. Ойзермана. – М.: Мысль, 1966. – Т.6. – С. 402–404.

образ тому, что находится за пределами человеческого восприятия.

Политическое измерение современного искусства новых медиа заключается не в том, чтобы встраивать в существующую систему знания, власти, восприятия новые элементы путем простого расширения и включения в существующие индексы и перечни практик, а в том, чтобы выявить иные возможности, проблематизировать саму художественно-технологическую систему медиа-арта. Это возможно через комплексное критическое осмысление мультисенсорного художественного опыта зрителя, художника и самой среды, через выявление их взаимосвязей в различных контекстах<sup>14</sup>. Постчеловеческое воображение маркирует переход от натурализованного объективирующего принципа восприятия и интерпретации мира, с их прогрессизмом, доминированием рационального субъекта и сакрализацией технологического развития к партиципаторному и мультисенсорному опыту сообществ. Постчеловеческое воображение является политическим, поскольку выявляет деавтономию элементов мира, демонстрирует сосуществование множества пересекающихся и взаимодействующих источников действия, как неабстрактных человеческих, так и абстрактных, – нечеловеческих.

**Список литературы**

Аристотель. О душе // Аристотель. Сочинения в четырех томах. – М.: Мысль, 1976. – Т.1. – С. 371–448.

Венкова, А. В. Феномен иммерсивности. Мультисенсорный поворот в культуре. – СПб.: Астерион, 2021. – 336 с.

Кант, И. Антропология с прагматической точки зрения // Кант И. Сочинения в шести томах. Под общей

---

<sup>14</sup> См. об этом подробнее: Венкова, А. В. Феномен иммерсивности. Мультисенсорный поворот в культуре. – СПб.: Астерион, 2021. – 336 с.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ

**| Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению |**

редакцией В.Ф. Асмуса. А.В. Гулыги, Т.И. Ойзермана. – М.: Мысль, 1966. – Т.6. – С. 449–588.

Степанов, М.А. Куратор как результат разделения труда (по П. Вайбелю). Теоретические пролегомены к кураторству в технологическом искусстве // Международный журнал исследований культуры. – 2013. – №1(10). – С. 132–139.

Grau O. Digital Art's Political Impact. Time for Hard Humanities! *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 34–54.

Grau O., Hinterwaldner I. Introduction. *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 9–18.

Himmelsbach S. Entangled Realities. How Artificial Intelligence is Shaping our World. *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 228–241.

*Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 256.



Mikhail A. STEPANOV

## | Strategies of New Media Art: towards Post-Human Imagination |

Mikhail A. STEPANOV

Saint-Petersburg State University of Industrial Technology and Design  
18, Bolshaya Morskaya st., Saint Petersburg, Russian Federation, 191186  
Head of the Department of Advertising and Public Relations at the Institute of Business Communications  
D. S. Likhachev Russian Institute of Cultural and Natural Heritage, Russia  
2, Cosmonauts st., Moscow, Russian Federation, 129301  
Senior Researcher of the Center for Fundamental Research of Culture  
Ph.D. in Philosophy  
ORCID 0000-0002-8793-5874  
E-mail: michail.stepanov@gmail.com

## STRATEGIES OF NEW MEDIA ART: TOWARDS POST-HUMAN IMAGINATION

This article is based on reflections on the collective monograph *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art*, edited by Oliver Grau and Inge Hinterwaldner, published by De Gruyter in 2020. The authors, gathered by the editors of the book, comprehend how the contemporary art of new media of the 21st century masters current global problems in society and ecology, such as climate change, migration, total surveillance, virtualization of global financial markets, etc. These current themes are being reinterpreted through dynamic constellations of media, art and politics. Thus, according to the authors of the book, contemporary media art, by forming a specific spectrum of expression with the help of “multi-sensory, participatory and activist approaches”, contributes to solving the most urgent problems of our time.

In the article, it seems to me important to consider the influence of media art itself on the functioning of society and culture as a whole. Since the practices of

new vision and representation themselves influence a person's ideas about himself and the world around him. With the help of multisensory images of media art, the process of expanding the horizon of vision of problem areas in society is launched, the value attitudes that determine the behavior and value orientations of the atomized individual of modern society in his life are identified and thus can be changed. As a result, I conclude that the growing influence of the posthuman imagination on the cultural practices of our time, the role of which is that it allows you to create and maintain a general picture of the human and nonhuman world in their tense coexistence, revealing their non-obvious mutual interactions and interactions.

**Key words:** new media art, posthuman imagination, political, participation, digital culture.

## References

Aristotle (1976) O dushe. [About the soul]. Sochineniya v chetyrokh tomakh. Mysl'. Vol.1. 371–448. (In Russian)

Grau, O. Digital Art's Political Impact. Time for Hard Humanities! // *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 34–54.

Grau, O., Hinterwaldner, I. Introduction // *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New*

*Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 9–18.

Himmelsbach, S. Entangled Realities. How Artificial Intelligence is Shaping our World // *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 228–241.

Kant, I. (1966) Antropologiya s pragmaticheskoy tochki zreniya. [Anthropology from a pragmatic point of view]. Sochineniya v shesti tomakh. Pod obshechey redaktsiyey V.F. Asmusa. A. V. Gulygi, T.I. Oyzermana. Mysl'. Vol.1. 449–588. (In Russian)



Mikhail A. STEPANOV

**| Strategies of New Media Art: towards Post-Human Imagination |**

*Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art* (2020) Editors Oliver Grau and Inge Hinterwaldner. De Gruyter. 256.

Stepanov, M. A. (2013) Kurator kak rezul'tat razdeleniya truda (po P. Vaybelyu). Teoreticheskiye prolegomeny k kuratorstvu v tekhnologicheskom iskusstve [Curator as a result of the division of labor (according to P. Weibel). Theoretical Prolegomena for Curating in Technological Art] // *International Journal of Cultural Studies*. No. 1 (10). 132–139.

Venkova, A. V. (2021) Fenomen immersivnosti. Mul'tisensornyy povorot v kul'ture. [Phenomenon of immersion. Multisensory turn in culture] *Asterion*. 336. (In Russian)

