

О. О. Пертель<https://orcid.org/0000-0003-2946-1639>✉ ksanaprl@gmail.com

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
(Россия, Москва)

МЕТАМОРФОЗЫ ТЕЛА В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОЙ МОДЫ

Аннотация. Статья посвящена исследованию гибридных образов в цифровой моде, к которым может быть применен концепт метаморфоз. С помощью понятия метаморфоз анализируется одновременно как форма, так и содержание визуальных объектов, что соответствует идее преодоления бинарности, а именно философского эссенциализма в отношении понимания тела человека и человеческой субъективности. Вместо унитарного субъекта предлагается «расширенное» видение человека как находящегося в постоянной трансформации в зависимости от внутренней и внешней среды. Философское обоснование данной позиции основано на понятии становления у Жюль Делёза и Феликса Гваттари, а также концепции метаморфоз Розы Брайдотти. Автор ссылается к одноименному художественному труду Овидия как первоисточнику идеи метаморфоз и собранию мифов, вдохновляющему дизайнеров по всему миру. В статье рассматриваются образы-метаморфозы цифровых дизайнеров и брендов The Fabricant x Trs.Mnz, Bad Binch TONGTONG с XTENDED IDENTITY, Tribute, Ева Исзоро, Антони Тудиско и др., которые стали известны благодаря размещению на общепризнанных маркетах цифровой одежды, таких как The Fabricant, The Dematerialised, и участию с цифровыми показами в официальных неделях мод. Автор делает выводы, согласно которым концепт метаморфоз является визуальным и методологическим инструментом, позволяющим анализировать взаимоотношения между человеком, животным, машиной. Метаморфозы — это не только способ представить многообразие тел, но и повод для дискуссии относительно эстетики, политики и этики с точки зрения этих тел.

Ключевые слова: цифровая мода, метаморфозы, становление, цифровое тело, постгуманизм, новый материализм, машины, небинарность, искусственный интеллект

Для цитирования: Пертель О. О. Метаморфозы тела в контексте цифровой моды // Шаги/Steps. Т. 10. № 1. 2024. С. 363–385.

<https://doi.org/10.22394/2412-9410-2024-10-1-363-385>



Поступило в редакцию 27 сентября 2023 г.; принято к печати 21 января 2024 г.

O. O. Pertel

HSE University
(Russia, Moscow)

<https://orcid.org/0000-0003-2946-1639>
✉ ksanaprl@gmail.com

BODY METAMORPHOSES IN DIGITAL FASHION CONTEXT

Abstract. The article is devoted to the study of hybrid images in digital fashion, to which the concept of “metamorphoses” can be applied. Using the concept of “metamorphoses” both form and content of visual objects are analyzed simultaneously, which corresponds to the idea of overcoming binarity, namely philosophical essentialism in relation to the concept of the human body and human subjectivity. Instead of a unitary subject, we propose an “expanded” vision of the human being as undergoing constant transformation depending on the internal and external environment. The philosophical justification for this position is based on the notion of “becoming” by Gilles Deleuze and Felix Guattari, as well as the concept of “metamorphoses” by Rosi Braidotti. The author also refers to Ovid’s poetic work of the same name as a primary source of the idea of metamorphoses and as a collection of myths that inspire designers around the world. The article examines images-metamorphoses of digital designers and brands such as The Fabricant x Trs.Mnz, Bad Binch TONGTONG with XTENDED IDENTITY, Tribute, Eva Iszoro, Antoni Tudisco, etc. They have become famous thanks to their placement on recognized digital clothing markets such as The Fabricant, The Dematerialized, and participation with digital shows in official fashion weeks. The author concludes that the concept of metamorphoses is a visual and methodological tool that permits one to analyze the relationship between man, animal, and machine. Metamorphoses are not only a way to represent the diversity of bodies, but also an occasion for discussion regarding aesthetics, politics and ethics from the point of view of these bodies.

Keywords: digital fashion, metamorphoses, becoming, digital body, posthumanism, new materialism, machines, non-binary, artificial intelligence

To cite this article: Pertel, O. O. (2024). Body metamorphoses in digital fashion context. *Shagi / Steps, 10*(1), 363–385. (In Russian).

<https://doi.org/10.22394/2412-9410-2024-10-1-363-385>

Received September 27, 2023; accepted January 21, 2024



Три концепции метаморфоз

Когда мы обращаемся к образам виртуальной моды, перед нами предстает мир фантазии и воображения. Виртуальная мода стремится избавиться от оков традиционной моды, физических и социальных ограничений. Сами дизайнеры виртуальной моды движимы желанием создать новый виртуальный мир, который бы отличался от мира реального. Во-первых, нет смысла дублировать в виртуальном мире то, что уже существует в реальном. Во-вторых, реальный мир полон ограничений, которые могут быть преодолены в виртуальном пространстве. В-третьих, пространство виртуальности — это ресурс для разворачивания бесконечной игры воображения.

Попытки анализировать виртуальную моду подразумевают некоторые сложности, поскольку складывается впечатление, что эта новая сфера связана в большей степени не с модой как индустрией производства одежды и аксессуаров для человека, а с областью современной философии постгуманизма, а также диджитального искусства. В виртуальной моде наблюдается намерение решить проблемы культуры, а также материи, тела, гендера, с помощью игры смыслов и воображения.

На наш взгляд, в литературоведении и искусствоведении есть термин, который позволяет описывать и понимать виртуальные образы. Это понятие метаморфоз (от греческого слова, переводящегося как «превращение»). Оно имеет длинную историю, и здесь интересны три вопроса:

1) что вкладывалось в понятие метаморфоз в классическом тексте Овидия и что сегодня понимается под ним, какие трансформации оно подразумевает;

2) можно ли считать принцип метаморфоз философской позицией, которая содержит определенный подход к пониманию видения мира;

3) как философское обоснование метаморфоз помогает понимать виртуальные модные образы.

Что позволяет нам говорить о виртуальных модных образах как о метаморфозах? Прежде всего сама риторика дизайнеров, которые говорят об особом трансформационном статусе нематериальных образов. Например, в аннотации капсулы «Настоящая сделка» (The Real Deal) бренда Tribute, который рассматривается нами во второй части, говорится, что «она представляет метаморфозы моды через разные аспекты физического мира и реальности» [Newswire 2021]¹. Мы также обращаем внимание на саму суть образов, демонстрирующих переход от материального статуса вещи к нематериальному (виртуальному). При этом виртуальный уровень подается как следующая ступень в развитии моды. Эту идею подтверждают слова одного из создателей бренда Tribute: «Мы вступаем в новую версию будущего, в которой репрезентация предшествует и обуславливает реальность. В цифровой моде <...> будущее за симулякрами» [Ibid.].

¹ «This drop is called “The Real Deal” and it represents the metamorphosis of fashion through different aspects of physicality and reality».

Если обратиться к истории, то наиболее полно лейтмотив о метаморфозах как трансформациях, иллюстрирующих возникновение, становление и изменение мира, представлен в произведении древнеримского поэта Публия Овидия Назона «Метаморфозы». В своей поэме, состоящей из 15 книг и включающей наиболее полный охват античных мифов, Овидий в поэтической форме описывает разного рода превращения людей в другие живые или безжизненные формы — в растения, животных, чудовищ, а также в неживые объекты природы. По сути, метаморфозы представляют некоторым принципом, объясняющим сотворение и изменение мира. Если поискать метафизическое основание, которое Овидий закладывает в принцип метаморфоз, то его можно найти в отсылках к учению древнегреческого философа Пифагора (XV.254–260):

Не погибает ничто — поверьте! — в великой вселенной.
 Разнообразится все, обновляет свой вид; народиться —
 Значит начать быть иным, чем в жизни былой; умереть же —
 Быть, чем был, перестать; ибо все переносится в мире
 Вечно туда и сюда; но сумма всего — постоянна.
 Мы полагать не должны, что длительно что-либо может
 В виде одном пребывать...
 (пер. С. В. Шервинского [Овидий 1977: 369–370])

Спустя почти 20 столетий в философии появляется еще одна концепция, которую можно обозначить как концепцию метаморфоз и которая сегодня оказала большое влияние на постгуманистический и феминистический дискурс, — это концепция становления Жиля Делёза и Феликса Гваттари. Основным термином Делёза и Гваттари в нашем контексте является *становление*, однако в некоторых местах философы уравнивают это понятие с *метаморфозами*. Также по смыслу становление в полной мере раскрывает понятие метаморфоз через представление граней молекулярности, аффекта и субъективности: «...тела берутся в движении метаморфоз их содержания или в процессе исчерпания, который вынуждает их достигать или превосходить пределы своих фигур²» [Делёз, Гваттари 2010: 183].

В отличие от понятия метафоры, основанного на смешении разных режимов знаков, но предполагающего некоторую общность между ними, термин *метаморфозы* включает в себе потенциал разности. Он означает способность к трансформации: «...множество меняет свои измерения, только меняя собственную природу и подвергая себя метаморфозам» [Делёз, Гваттари 2010: 37]. Эта способность обусловлена интенсивностью ста-

² Поскольку способ размышления Делёза и Гваттари является картографическим, т. е. происходящим в пространстве плоскостей, а именно плато, как вынесено в название второго тома «Капитализма и шизофрении» — «Тысяча плато», — понятие *фигура* охватывает определенную сборку, о которой в данный момент говорят авторы. Фигура обозначает как форму феномена, так и его расположенность между различными плато, т. е. это предельно абстрактный термин, позволяющий говорить о процессах становления, территориализации и детерриторизации.

новления как проявления творческого начала, а также окружением, т. е. возможностью вступать в отношения с другими явлениями. Получается, что метаморфозы проявляются именно во взаимодействиях и взаимоотношениях: «Если эволюция и содержит в себе подлинные становления, то только в обширной области симбиозов, запускающих в игру существ из совершенно разных уровней развития и природных царств и не связанных какой-либо возможной преемственностью» [Там же: 392]. Для иллюстрации подвижного характера процесса становления Делёз и Гваттари также используют понятие *номады* (кочевники). Нечто всегда пребывает в движении, трансформируя себя.

Поскольку отношения власти и господства легитимируют определенные фигуры, а также регулируют возможности перехода от одной фигуры к другой, то переход между фигурами может быть проблематичен. Делёз и Гваттари, продолжая традицию исследования взаимоотношений власти и масс, разрабатывают идею функционирования общества, выделяя в нем молярные и молекулярные слои. Переход фигуры между слоями в отношениях власти либо институционализирован, либо затруднен. Но на личностном уровне возможны практически любые метаморфозы или становления, именно поэтому авторы видят освобождающий от господства потенциал становления: «Ни одна из этих двух фигур аналогии не подходит к становлению — ни имитация субъекта, ни пропорциональность формы <...> становление должно извлекать частицы <...> — отношения *наиближайшие* к тому, чем мы собираемся стать и посредством чего мы становимся. Именно в этом смысле становление и есть процесс, или ход, желания» [Делёз, Гваттари 2010: 451].

Концепцию становления далее разрабатывает Роза Брайдотти. Она указывает на источники своей идеи: «Делая акцент на понятии трансформативных изменений, мутаций и метаморфоз, я попыталась переосмыслить единство этих классических, поляризованных бинарностей. Отсылки к телесному материализму и к понятию имманентности у Иригарэй и Делёза помогли мне в решении этой задачи» [Braidotti 2002: 213–214]. Брайдотти отрицает трансцендентность концептуальных категорий и предлагает мыслить с позиций тела, что позволяет ей называть свою философию имманентным материализмом. Именно тело, являясь данностью каждого человека, одновременно воплощает в себе различия. Тело как организм едино у большинства людей, тело как субъект — различно у каждого.

Книга Брайдотти о метаморфозах мотивирована стремлением вызвать дискуссию о различиях и их репрезентации, но в терминах не эссенциализма, а подвижных и изменяющихся фигур. Различия подразумевают множественность человеческих других, представленных в социальном спектре. Однако помимо всех людей, человек взаимосвязан со всем нечеловеческим миром, а именно с животными, технологией, по сути со всей остальной материей, поскольку материя едина в своей имманентности. Заимствуя у Делёза понятие *фигура*, Брайдотти предлагает видеть современного человека в связке с многочисленными другими. Отсюда возни-

кает представление о теле-метаморфозе, затрагивающее как морфологию, так и этологию тел. Постчеловеческие тела-метаморфозы «представляют собой целый ряд возможных альтернативных морфологий и “других” половых и репродуктивных систем» [Braidotti 2002: 228].

Нужно отметить, что понятия *становление* и синонимичное ему *метаморфозы* уже использовались для анализа процессов, происходящих в сфере моды, исследователем Аннеке Смелик [2022: 191–209]. Она отмечает, что в сфере моды постоянно происходят процессы, которые подходят под категории территориализации, детерриторизации и ретерриторизации, описываемые Делёзом и Гваттари. То есть мода, с одной стороны, навязывает представление о теле, возрасте, красоте, одновременно маркируя выходы за пределы нормативности, к тому же мода очень чувствительна ко всем изменениям как у отдельных групп людей, так и целых наций. Когда мы говорим о становлении, мы имеем в виду именно процессы детерриторизации и ретерриторизации, связанные с изменениями, поиском нового, экспериментом. Применительно к моде это значит, что «модный дизайн, показы и фотографии разрушают стройную систему значений, освобождают тело от ограничений, отменяют любое сегментирование, создают линии ускользания и стимулируют образование ризом, ассамбляжей и гладких пространств» [Там же: 196].

Ризомы и ассамбляжи составляют механику метаморфоз. Специфика цифровой моды заключается в том, что в работу берется не только создание одежды, но само тело аватара³. Виртуальные дизайнеры одежды не ограничены заданным телом. Они могут превращать его в любые мыслимые становления и метаморфозы. Далее мы остановимся на виртуальных примерах «становления животным» и «становления машиной»⁴, в которых видим проявление небинарности как современного способа говорить и мыслить тело человека и его идентичность.

Метаморфозы как небинарность

Визуальный язык виртуальной моды является образным и символическим. Метаморфозы являются одновременно и визуальным, и концептуальным решением виртуальных продуктов. В этом смысле идея метаморфоз выражает поиск языка, который бы по своей сути выражал идею небинарности.

³ Понятие *аватар* в смысле, близком современному применению, впервые использовал в 1992 г. Нил Стивенсон в романе «Лавина». Применительно к цифровой моде аватарами являются носители цифровой одежды. В свою очередь, в цифровую моду аватары перешли из гейм-индустрии, где они являются виртуальными персонажами. Аватары могут принимать не только антропоморфный внешний вид, но воплощать любые представления о внешности виртуального персонажа.

⁴ Концепция «становлении животным» была изложена в философском труде Делёза и Гваттари «Тысяча плато» [Делез, Гваттари 2010]. Брайдотти развивает и интерпретирует это понятие в своих книгах «Метаморфозы: к материалистической теории становления» [Braidotti 2002] и «Постчеловек» [Брайдотти 2021: 176].

Похожую цель преследовала Роза Брайдотти. Она пишет о том, что образ метаморфоз содержит возможности преодоления разрыва между формой и содержанием, который выражается в символической природе языка, закованного во властный дискурс. Метаморфозы являются небинарным феноменом и потому позволяют «атаковать линейность и бинарное мышление» [Braidotti 2002: 8]. В частности, Брайдотти ставит своей целью пересмотрение бинарности тела и мышления. Метаморфозы в ее работе — это конкретное материально воплощенное тело, соединенное с другими, возможно инаковыми, для временного схватывания положения субъекта. В материалистической мысли Брайдотти тела претерпевают превращения, когда они мыслят и чувствуют в соответствии с «другими» идентичностями, не закрепленными в социальном регламенте за конкретными телами.

Гибридные персонажи виртуальной моды зачастую наделяются не антропоморфными чертами, а отсылают к мифическим богам, персонажам сказок, фольклора и компьютерных игр или являются заново изобретенными героями. Эти персонажи не просто имеют разнородный образ, но и обладают магическими способностями. В качестве примера откроем страницу маркетплейса цифровой одежды Dematerialised и прочитаем имена персонажей и вещей: аксессуары по типу скинов за именем музыкального исполнителя Teflon Sega⁵, модели платьев на аватарах, названные именами античных богинь (Афина, Венера, Персефона, Афродита) авторства дизайнера Rebecca Minkoff, виртуальные хвосты русалок-рыб от Bad Binch TONGTONGX и TENDED iDENTiTY, а также платье в форме шара от тех же производителей. Дизайнеры не только предлагают одежду, но и прописывают дополнительные способности, идущие в комплекте с цифровой одеждой. Для анализа мы остановимся на трех характерных виртуальных образах-метаморфозах, а именно на образах мифических сестер-горгон, русалки и сирены, а также на примерах метаморфоз как трансформаций материального статуса предмета одежды, каждый из которых воплощает возможность трансформации «заданного» тела.

Дизайнеры The Fabricant x Trs.Mnz в качестве прообразов своих цифровых аватаров обращаются к мифологическому сюжету о сестрах-горгонах, как заявлено в аннотации, с целью переосмыслить представление о женской опасности. Цифровые образы Медузы Горгоны и ее старших сестер Сфено и Эвриалы⁶ представлены женскими полуобнаженными телами, где покрытой является только голова (см. ил. 1). Одеждой здесь выступают виртуальные головные уборы. Основной посыл связан с демонстрацией обнаженного тела как желания раскрыть, а не, наоборот, прикрыть тело. Одежда как бы должна служить бесстрашному самовыражению, а

⁵ Описание одного из аксессуаров Teflon Sega: «Маска необходима для отражения космического мусора при прохождении путей Нейроверса на квантовых скоростях. Эта вещь будет показана и надета Teflon Sega в музыкальном видео для его предстоящего альбома» [Exoskeleton n. d.].

⁶ Медуза — «Повелительница», Сфено — «Могучая», Эвриала — «Далеко прыгающая».

не сокрытию тела как чего-то постыдного или опасного. В описании работы снова идет речь о том, чтобы посредством образов снимать ограничения физического мира и способствовать открытому самовыражению: «...люди, не соответствующие гендерным стереотипам, могут свободно показать свое истинное, нескованное “я”» [The Fabricant n. d.].



Ил. 1. Цифровые образы сестер-горгон: Сфено, Эвриала, Медуза

Fig. 1. Digital images of the Gorgon sisters: Stheno, Euryale, Medusa

URL: <https://foundation.app/@thefabricant/foundation/44833>,
<https://foundation.app/@thefabricant/foundation/44831>,
<https://foundation.app/@thefabricant/foundation/44826>

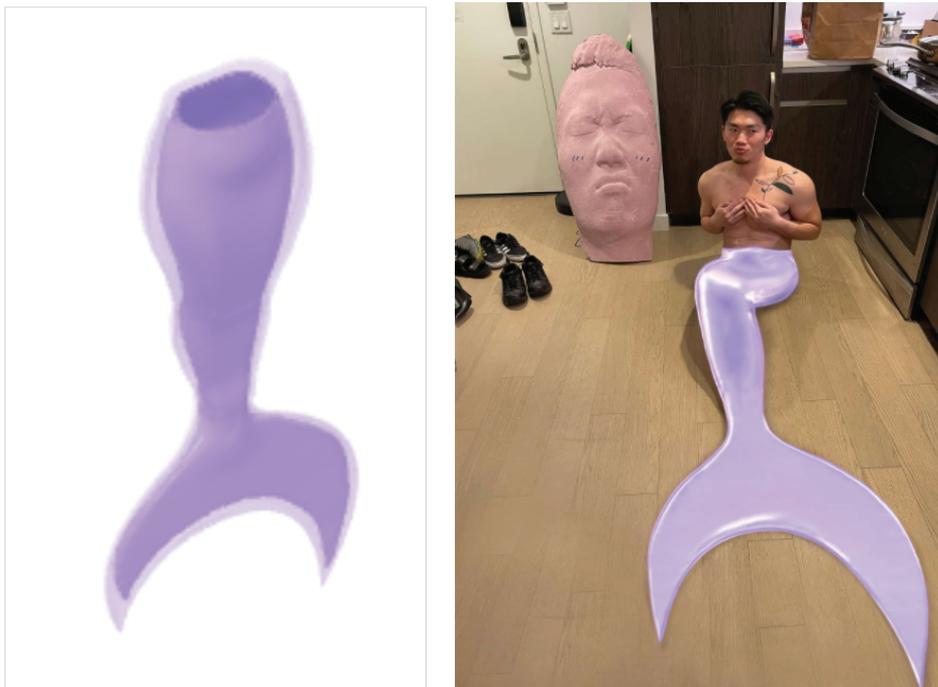
Почему цифровые дизайнеры остановились на образах горгон, в частности Медузы, для репрезентации идеи женского бесстрашного самовыражения? В исходном древнегреческом мифе Персей отрубил голову Медузе, и эта версия мифа интерпретировалась как идея о справедливости во имя более властных и привилегированных богов, таких как Афина и Посейдон⁷. Медуза находилась в положении тройной жертвы, а именно жертвы насилия со стороны Посейдона, злого колдовства Афины, превратившей ее в змееволосое чудовище, а также убийства руками Персея. Причину жестокой несправедливости в отношении Медузы можно увидеть в положении женщины в социальном и властном дискурсе.

Новую трактовку древнегреческого мифа о Медузе Горгоне запустил яркий феминистический текст французского философа Элен Сиксу «Хохот Медузы» [Сиксу 2001]⁸. Начиная с этого текста, самая знаменитая из горгон — Медуза — становится символом возвращения женского, в том числе женской привлекательности, как силы, которую можно открыто проявлять. Элен Сиксу известна в том числе своей идеей феминистического письма, которое она рассматривает как акт физического действия, эмоциональный и поэтический, близкий к отображению женского понимания мира. Мир, согласно Сиксу, должен быть переписан женским письмом, связанным с проживанием этого мира женщинами. Эссе «Хохот Медузы» как раз представляет собой одно из значимых проявлений женского письма. Метафорический язык, например описание женщины как «темного континента Африки», говорит об отброшенности женщины на задворки фаллоцентрического понимания истории и призывает к обнаружению женских желаний, женского тела и женского письма как «другого» способа экзистенции. Уже здесь появляется идея преодоления бинарных оппозиций, поскольку Сиксу оспаривает чистую гетерогенность и говорит о женской сексуальности в терминах врожденной бисексуальности. Кроме того, женщина потенциально является матерью, и в ней всегда находится место для «другого», что тоже позволяет преодолевать бинарность. Медуза смеется, бросая таким образом вызов патриархальной системе; она подрывает логичность этой системы; она

⁷ Согласно версии мифа, представленной Овидием в «Метаморфозах», Медуза была прекрасной девушкой с роскошными волосами. Бог моря Посейдон, соблазненный привлекательностью девы, надругался над нею в храме. Богиня Афина, сжигаемая ревностью и завистью, наказала Медузу — формально за осквернение храма. Она превратила ее в чудовище с клубком змей вместо волос на голове и наделила ее взглядом столбенеющей силой. Каждый, кто смотрел на Медузу Горгону, отныне превращался в камень. В финале мифа Медузу Горгону убивает Персей и этот факт интерпретировался как освобождение мира от злого чудовища.

⁸ Инверсия мифа о Медузе Горгоне была поддержана в скульптуре аргентино-итальянского художника Лучано Гарбати «Медуза с головой Персея» (2020). Медуза держит в руках отрубленную голову Персея, что инверсирует традиционное изображение Персея с отрубленной головой Медузы. Гарбати задается вопросом: «Каков может быть триумф, если вы побеждаете жертву?» Скульптура Гарбати стала широко известна, поскольку она была установлена как символ справедливости напротив здания уголовного суда в Нью-Йорке (URL: <https://www.mwthproject.com/oct-2020>).

хочет, потому что сколько бы ее ни лишали права быть женщиной, в ней всегда находится ресурс для сопротивления.



Ил. 2. Образ русалочки. Модель λ -02 — хвост русалочки фиолетового цвета

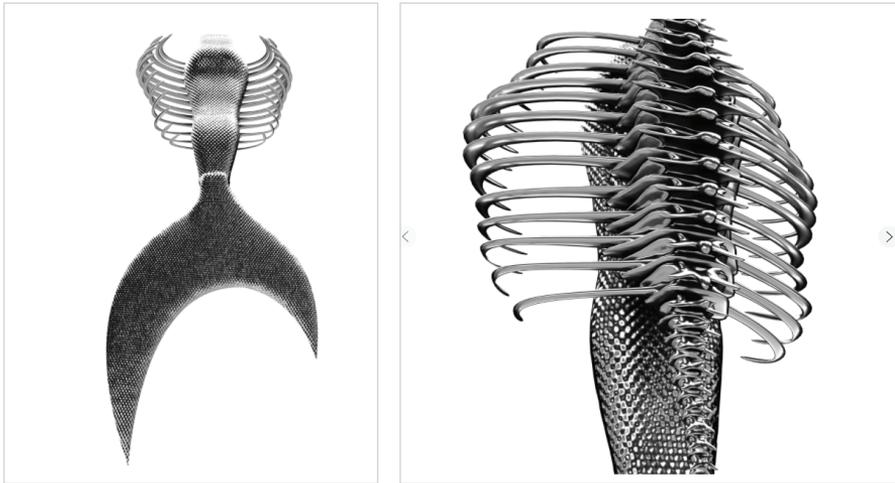
Fig. 2. The image of a mermaid. Model λ -02 — purple-colored mermaid's tail

URL: <https://thedematerialised.com/shop/bad-binch-tongtong-x-xtended-identity/infinite-02>

В цифровом мире, где конструируются новая этика и политика, образ Медузы уже будет связан с новой феминистической трактовкой. Теперь он излучает двусмысленную опасную соблазнительность: это прекрасное существо способно защитить себя, если возникнет необходимость. Оно опасно своей красотой, а также возможностью сопротивления. Темная сторона соблазнительности, символически изображаемая змеями, — это связь с животным и потусторонним дьявольским началом в женском, которое позволяет реализовать амбивалентность женской роли. Медуза метаморфирует через освобождение собственной сексуальности. Символический дискурс способствует возвращению ее права на тело и сопротивление.

Рассмотрим другой вариант метаморфоз на основе цифровых образов из коллекции INFINITY, разработанных в коллаборации Bad Binch TONGTONG с XTENDED IDENTITY. Как сказано в описании, 3D-модели в виде хвостов русалочки и сирен посвящены природе любви (см. ил. 2, 3). В основу образов легли мифологема русалочки и греческий

миф о сиренах. Интересно заметить, что, несмотря на общий знаменатель — очертания рыбьего хвоста, — символика русалочки и сирены различается по своему предназначению. Рыбий хвост из фиолетового силикона символизирует русалочку, образ которой, по задумке дизайнеров, связан с историей о телесном самопожертвовании во имя любви. Мы полагаем, дизайнеры основывают описание русалочки на одноименной сказке Андерсена. Интересно отметить, что в славянском фольклоре русалки персонифицируют женщин, умерших «не своей» смертью, в частности утопленниц. В контексте страдающей русалочки пересечение со славянской мифологией является некоторым совпадением в трактовке образа.



Ил. 3. Модель λ -01 — хвост сирены цвета серебра

Fig. 3. Model λ -01 — silver-colored siren tail

URL: <https://thedematerialised.com/shop/bad-binch-tongtong-x-xtended-identity/infinite-01>

Если русалочка страдает сама, то сирены причиняют страдания другим. Образ сирены представлен в виде хвоста с острыми металлическими режущими лезвиями, что должно означать уничтожающую силу сирен как ответ на сексуальный соблазн, который она посылает. Сирены привлекают и ослепляют своей соблазнительностью, что в конечном счете приводит к гибели поддавшихся соблазну.

И русалочка, и сирена являются гибридными образами, возникшими для объяснения пограничных состояний. В культуре они появляются в ситуациях перехода между разными сферами, а именно между жизнью и смертью, между телом и психикой. Ситуация перехода требует разрешения в объясняющей модели, которая бы затрагивала разные режимы знаков. Так появляются метаморфозы, показывающие постоянное движение

между сферами человеческого и нечеловеческого. При этом нечеловеческое охватывает всю широту неантропоцентричного мира: животного, растительного; мифологического, инопланетного. Надевая виртуальную одежду в виде хвоста, человек выражает то самое внутреннее, невидимое, связанное с областью эмоций и переживаний, которые ощущаются телесно. Дизайнеры говорят о чувстве любви как о психологическом и телесном страдании. Они выбрали популярные образы из сказок и мифов, чтобы передать свою задумку. Метаморфозы тела в случае с русалочкой и сиреной позволяют понять и увидеть режим перехода внутреннего состояния во внешний облик и наоборот.

Остановимся на анализе третьего примера цифровых метаморфоз за авторством бренда Tribute, связанного с переходом материального в нематериальное. Капсула⁹ «Настоящая сделка» (The Real Deal) включает две модели, каждая из которых показана в виде трех метаморфоз, разворачивающихся в физическом, фиджитальном и киберпространствах. Всего на цифровом маркетплейсе The Dematerialised представлено шесть моделей, но для нас важно проследить три метаморфозы, поскольку они показывают переход от физического статуса материальной вещи к цифровому нематериальному, преодолевая бинарность реального материального и реального виртуального.

Первая метаморфоза (Gas physical, Ide Physical Jacket, см. ил. 4, 5) предлагает покупателю реальный физический предмет одежды, который будет изготовлен по индивидуальному заказу. Его форма обусловлена функцией, которую одежда выполняет для тела, а именно его защиту и представление. Поэтому, по словам разработчиков, акцент на моду через предмет одежды проявлен в самом незначительном виде.

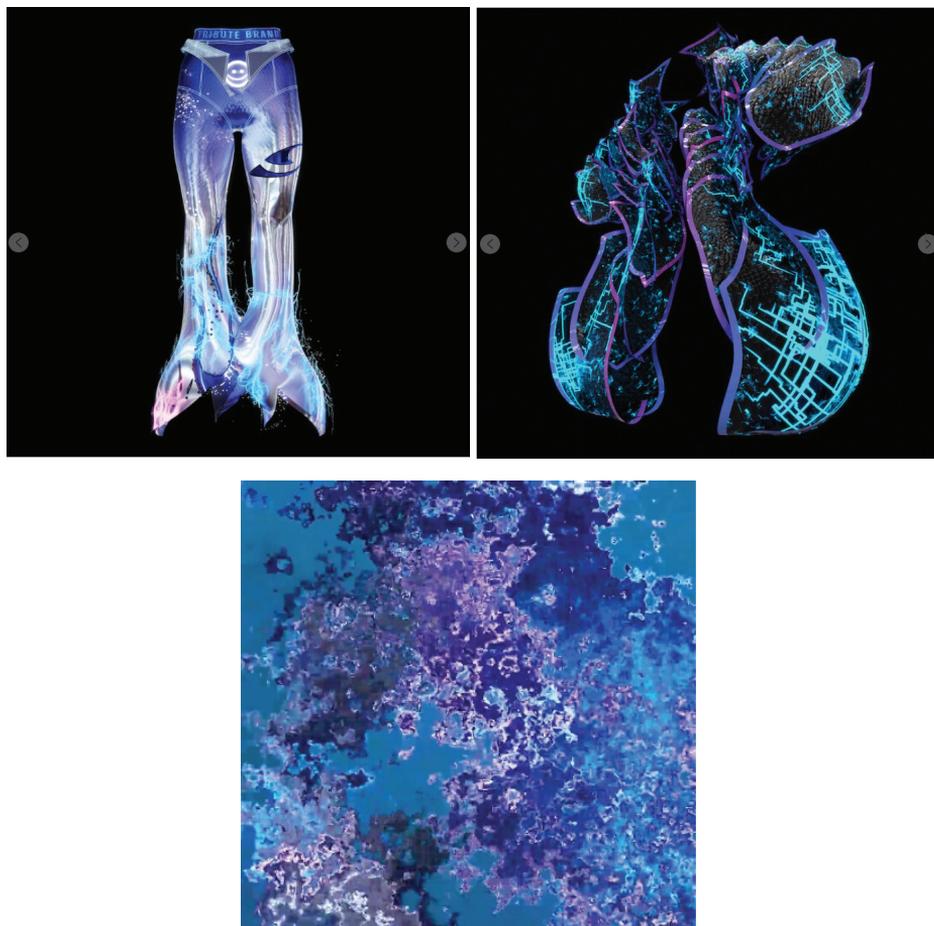
Вторая метаморфоза (Gas Phyber, Ide Phyber, см. ил. 4, 5) предлагает фиджитальный объект, который можно комбинировать с фотографией покупателя (на данном этапе развития цифровой моды цифровая одежда «надевается» на фотоизображение носителя). 3D-модель продолжает сохранять строение физической одежды, но, по словам создателя, в нем усиливается модная компонента за счет особенной формы и текстуры, улучшающей визуальное восприятие предмета.

Третья метаморфоза (Gas Cyber, Ide Cyber, см. ил. 4, 5) иллюстрирует чистую кибермоду, в которой силуэт не связан с функцией (т. е. он не определяется формой тела и не направлен на защиту тела), что позволяет абстрагироваться от физики и оставить только моду, ничем не ограниченную. Уровень «кибер» является состоянием, к которому стремится виртуальная мода.

Капсула «Настоящая сделка» показывает этапы развития моды как индустрии производства одежды через этапы физической, фиджитальной и виртуальной моды. При этом каждый предмет может существовать на

⁹ Капсулой в индустрии моды называется коллекция, состоящая из небольшого количества моделей, которые можно комбинировать друг с другом, или же посвященная определенной теме.

любом уровне, обретая наибольшую свободу от ограничений физического мира в цифровом пространстве. Метаморфозы материального и нематериального касаются философского вопроса об онтологии самой материи. Здесь мы видим постановку вопроса о нематериальности виртуального опыта. Можно ли действительно назвать цифровой мир нематериальным? Если нет, то возникает вопрос о том, как симулякры виртуального мира связаны с феноменологией телесного материального опыта.



Ил. 4. Три последовательных воплощения брюк Gas:
Gas physical, Gas Phyber, Gas Cyber

Fig. 4. Three consecutive embodiments of Gas pants:
Gas physical, Gas Phyber, Gas Cyber

URL: <https://thedematerialised.com/shop/tribute-brand/gas-physical;>
<https://thedematerialised.com/shop/tribute-brand/gas-phyber;>
<https://thedematerialised.com/shop/tribute-brand/gas-cyber>



Ил. 5. Три последовательных воплощения платья *Ide*:
Ide physical, Ide Phyber, Ide Cyber

Fig. 5. Three successive incarnations of the *Ide* dress: *Ide Physical, Ide Phyber, Ide Cyber*

URL: <https://thedematerialised.com/shop/tribute-brand/ide-physical>;
<https://thedematerialised.com/shop/tribute-brand/ide-phyber>;
<https://thedematerialised.com/shop/tribute-brand/ide-cyber>

Метаморфозы тел и машин

Отношения «человек — машина» представляют собой метафору превращения одного в другое, как предсказывала Роза Брайдотти [Braidotti 2002]. Мы предлагаем посмотреть на процесс превращения двумя способами. Первый связан с абсолютизацией перехода и обнаружением человеческого в машинном и наоборот и позволяет прояснить внутренние причины этого процесса. Второй способ анализа включает рассмотрение обеих сторон во взаимодействии и пространстве между ними. Также мы покажем, какие черты метаморфоз выявляются в ходе обозначенного перехода.

Мы исходим из предположения, что цифровые аватары являются как раз попыткой придать машине человеческий образ, воплотить в механическом аппарате виртуальную копию человека. Имитация машиной антропоморфных черт является следствием исторического развития техники, поскольку она возникает как продолжение человеческих возможностей. Машина — это своеобразный протез тела, призванный продолжить человеческое тело и его функции. Но виртуальные аватары — это только условные представители человека. Они остаются машинными нечеловеческими телами, которые получают агентность в человеческом обществе. Благодаря агентности машинные тела можно считать воплощенными нечеловеческими телами, которые Брайдотти называет «несводимыми сингулярностями» (an irreducible singularity), «необратимо другими» (irrevocably other) [Braidotti 2002: 216], а Диадато — «сущностями» (entities) [Diadato 2022: 3]. Брайдотти предлагает причислять механические тела к категории «других», к которым также относятся «сексуальные, этнические и природные “другие”» (the sexual, the ethnic and the natural others) [Braidotti 2002: 216]. То есть аватары, помещенные в категорию «других», имеют свой ареал распространения (виртуальный мир) и агентность как способ влияния на мир.

Машины не только имитируют человеческий облик, но и осваивают человеческие способности. Например, они приобретают способность к креативности и созданию новых продуктов. Так, в цифровой моде дизайнеры часто обращаются к искусственному интеллекту (ИИ) для поиска нестандартных дизайнерских решений. Можно сказать, что аватары и цифровая одежда в значительной части созданы машинным способом. Однако это настолько тесно переплетено с человеческой деятельностью, что создается иллюзия человеческого труда. Иными словами, граница между созданием руками человека и созданием с помощью машины трудно прослеживается. Машины выглядят, мыслят и создают как человек. Но при этом нужно осознавать, что машина остается машиной и ее способность к творчеству работает по другому алгоритму, чем в случае с человеком. Увеличение дизайнерских решений, предложенных машинами, распространяет нечеловеческий машинный способ понимания мира.

Далее мы обратимся к цифровой моде и посмотрим на коллекции, созданные с помощью ИИ, чтобы отметить некоторые принципы его работы. Например, испанский дизайнер Ева Исзоро использует авторский метод экспериментального конструирования «случайный крой» (accidental cutting) [Iszoro 2018; 2020; Iszoro et al. 2021], который может проиллюстрировать принципы работы ИИ. Она задействует ИИ для создания новых коллекций, что прописано в ее концепции; сама философия работы дизайнера построена на принципах неопределенности в конечном результате, на эксперименте, в итоге которого может родиться нечто принципиально новое. Дизайнер ищет новаторские решения в плане формирования объемов ткани и сравнивает свои разработки с архитектурной работой. Ее экспериментирование направляется интуицией. Подобный подход к экспериментированию отличается от проектной работы, в основе кото-

рой лежит ожидаемый планируемый результат. Находки в процессе экспериментирования происходят случайным образом, как встреча с неизвестным. Это позволяет сравнивать работу дизайнера с работой ИИ, где результат также неожиданный и является итогом многочисленных комбинаторных решений. Исзоро стремится выйти за пределы работы человеческого разума: «...дизайн, основанный только на нашем воображении, неизбежно склонен к копированию, пусть даже неосознанному» [Iszoro 2018: 515]. Желание выйти за пределы человеческого воображения, а также случайный результат делает схожими метод Исзоро и работу ИИ.

Ева Исзоро стала единственным дизайнером, который представил коллекцию одежды в виртуальном формате на лондонской Неделе моды в сентябре 2020 г. (см. ил. 6). Ее коллекция весны — лета 2020 г. «Arosalypse: The New Reality» отсылала к реальности COVID-19 и одновременно демонстрировала новые возможности цифровой моды и создания нестандартного дизайна с помощью ИИ и 3D-программ. Актуальная коллекция «Enjoy!», представленная в сентябре 2023 г., также произведена с помощью ИИ и продолжает концепцию создания нереальных объемов и складок (см. ил. 7). Уникальность коллекции можно описывать не только через формы, которые сложно поддаются воспроизведению в реальной моде, но и через визуальный эффект от применяемого материала. Его структура подается как некоторая неразличимость между такими разными фактурами, как пластик, гипс, мрамор, бумага и накрахмаленный батист. Коллекция воздушная и легкая, несмотря на массивность и масштабность объемов. В ней проявляются сочетание несочетаемого, несоответствие физике, что в целом характерно для цифрового дизайна. Несмотря на то что модели одежды выглядят как скульптуры, они перетекают одна в другую¹⁰.

Процесс сближения машины и человека, технологии и органики можно сравнить с отзеркаливанием друг друга. Выше мы говорили о наделении машины антропоморфными чертами. Гуманизация технологии схожа с одушевлением. Человек понимает машину через процессы, характерные именно для него. Кроме того, это способ прощупать грань — до какой степени машина может поддаваться очеловечиванию. Далее мы остановимся на взгляде со стороны машины по отношению к человеку, т. е. на создании роботизированных синтетических образов, на восхищении металлом¹¹, что

¹⁰ Характерной чертой цифрового дизайна можно считать подвижность форм, поскольку их можно исправить в любой момент. Это касается не только визуального аспекта, но и философии виртуального мира, провозглашающей возможность невозможного. Применительно к сфере виртуальной моды флюидность дизайна подчеркивается в фэшн-роликах с 3D-визуализациями одежды, показанной в процессе трансформации. Эффект превращения касается изменения контуров и объемов одежды, фактур материала, цвета, добавления новых функциональных черт. Одежда в цифровой моде подается как динамичная материя. Пример такой метаморфозы можно увидеть в фэшн-ролике коллекции «Enjoy!» (URL: <https://londonfashionweek.co.uk/schedule/1253/accidental-cutting-presents-enjoy-ss24>).

¹¹ Брайдотти обращает внимание на металл как материал, характерный для машин, через игру слов: «мета(л)морфозы» (meta(l)morphoses). Она связывает с этим понятием процесс становления машиной: «...западная культура сталкивается с обещанием

также можно интерпретировать как поиск границы, до какой степени человек может быть опосредован технологиями. Превращение человека в машину представляет собой процесс денатурализации тела. Тело становится машиной, т. е. механизмом, который можно поправить с учетом требований социальной обстановки. В цифровой моде часто встречаются образы роботов, андроидов, киборгов и других «технологических монстров» (technomonsters) [Braidotti 2002: 214]. С художественной точки зрения данное направление характеризуется созданием образов тела, в которое добавлены новые функциональные или декоративные элементы. Новые части могут являться протезами реальных органов, как и кибернетическими имплантатами, цель которых — придать образу новые форму или функциональное содержание. Эстетика технологических тел продолжает считаться новаторским дизайнерским течением, однако при анализе новизны стоит учитывать продолжительную историю существования киберпанка и стимпанка.



Ил. 6. Образ с показа, представленного в официальном расписании Недели моды в Лондоне в сентябре 2020 г.
Apocalypse: The New Reality SS 21
Модный бренд: *Accidental Cutting — Eva Iszoro*

Fig. 6. Image from show featured in the official London Fashion Week September 2020 schedule. *Apocalypse: The New Reality SS 21*
Fashion brand: *Accidental Cutting — Eva Iszoro*

URL: https://www.youtube.com/watch?v=_-ewlDm1Y20

или угрозой метаморфоз, т. е. родового становления машины» (Western culture has been faced with the promise or threat of meta(l)morphoses, that is to say a generic becoming-machine) [Braidotti 2002: 215].



Ил. 7. Образ с показа, представленного в официальном расписании Недели моды в Лондоне в сентябре 2023 г.
Enjoy! SS 24. Модный бренд: Accidental Cutting — Eva Iszoro

Fig. 7. Image from show featured in the official London Fashion Week September 2023 schedule. Enjoy! SS 24
Fashion brand: Accidental Cutting — Eva Iszoro

<https://fashionunited.com/news/fashion/digital-fashion-house-accidental-cutting-takes-lfw/2023092255996>

Например, цифровой художник Антони Тудиско сотрудничает с крупными модными домами, такими как Valentino, Versace, Nike, Philipp Plein; для его эстетики характерно смешение стилей киберпанк и поп-арт в футуристической перспективе. Аватары Тудиско часто похожи на роботов, их тела выглядят как детали часового механизма. Если дизайнер использует антропоморфные черты аватаров, он добавляет искусственные элементы: капы для зубов, агрессивный пирсинг крупными металлическими украшениями, на голове вместо волос фигурируют шлемы с антеннами или закрученными спиралями. Для 70-летия бренда Monclear Тудиско создал первую коллекцию NFT, в которую вошли знаменитые пуховики данной марки, надетые на роботов. Объединение робота и пуховика в кадре может передавать две мысли. Первая: киборги придают пуховикам идеи совершенства и прогрессивности, поскольку машины технологичны. Вторая мысль вытекает из первой; как ни стара была бы идея о машинном роботизированном теле, она продолжает доминировать, к примеру, над идеей о престиже вещи, поскольку пуховикам понадобился робот, чтобы показать перспективность дизайна (роботам не нужны пуховики, они не мерзнут).

Мы считаем, что в центре нарратива о слиянии человека с машиной, читаемого в виртуальных образах, продолжает лежать идея о машине как некотором совершенном конструкте. Даже медицинское протезирование преследует цель восполнить нехватку, достичь до полноценности. Эстетическое направление, рассматриваемое в этой статье, также связано с идеей усовершенствования тела. В основе отношения к телу как машине скрывается стремление к идеалу. Если физическое тело и обладает совершенством, оно ограничено во времени или недолговечно. Машины заключают в себе притягательную амбивалентность: они и плод воображения, и оплот рациональности. Они обеспечивают бесконечную производительность при одновременной неутомимости, реализуют функциональность при внутренней беспричинности. Другими словами, машины воплощают собой идею вечного двигателя, который в некоторых теоретических концептах связан с идеей сексуального желания как источника жизни. Поэтому за образами роботов мы видим не только эстетическую форму, но и бессознательную привлекательность образов машин. В эту линию аргументации также ложится концепт Делёза и Гваттари о «желающих машинах» как внутреннем источнике процесса трансформации материи. Интуитивная связь между желанием и машиной делает этот союз инструментом для выражения самых смелых фантазий человека и бесконечного расширения внутреннего «я».

Выше мы показали противоположные позиции, демонстрирующие взаимоотношения между человеком и машиной. Однако эссенциалистский взгляд на машины как продолжение человека или принципиально отличающиеся от него сменился в философском дискурсе на представление о киборге¹², как оно было сформулировано в концепции Донны Харауэй [2017]. Киборг — «это кибернетический организм, помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла» [Харауэй 2017]. В этом смысле киборги — это актуальная метаморфоза, отражающая взаимоотношения тел и машин как на телесном, так и символическом уровнях. На телесном уровне киборг воплощает человека с искусственными частями и /или оснащенного технологическими устройствами для усиления своих возможностей. Как метафорическая категория киборг охватывает химерические субъективности, не укладывающиеся в сложившиеся иерархи и таксономии.

Понятие *киборг* было перенесено на сферу виртуальной моды в статье [Särmäkari, Vänskä 2022]. По мнению ее авторов, киборгизация моды касается «пересмотра телесных и социальных аспектов дизайна моды путем создания альтернативных, “над-человеческих” (more-than-human) методов проектирования моды с использованием цифровых технологий» [Ibid. 2021: 2]. В контексте цифровой моды встреча человека и машины означает установление новых отношений, в процессе которых происходит об-

¹² Термин *киборг* (*Cyborg*) был придуман в 1960 г. Манфредом Клайнсом и Натаном Клайном и означает существо, состоящее одновременно из биологических и искусственных частей [Clynes, Kline 1960: 27].

мен между искусственным и органическим, внешним, связанным с телом и интерфейсом, и внутренним, затрагивающим психоэмоциональную жизнь. ИИ оказывает влияние на естественный интеллект и трансформирует процессы креативности, познания и формирования среды. Аватар может отражать аспекты идентичности, и слияние человека с аватаром отражает дополнительные возможности для представления «я». Визуальные образы, рассмотренные в данной статье, артикулируют новые симбиозы человеческого и нечеловеческого, изменяют самовосприятие человека и его отношение к нечеловеческим «другим».

Заключение

Цифровая мода с момента своего появления утверждает свободу от ограничений физического тела в виртуальном мире. Она проявляется в возможности иметь тело по желанию, что расширяет границы возможного для дизайнеров. В целом мода как сфера создания одежды всегда вдохновлялась природой, а именно животным и растительным миром, а также пятью стихиями, составляющими основы мироздания. Однако если реальная мода применяет нечеловеческие мотивы для создания одежды, то виртуальная мода часто трансформирует фантастическим образом само тело аватара. Тела-метаморфозы являются распространенным сюжетом в цифровой моде, поскольку воплощают полноту творчества и силу воображения.

В статье мы используем двойной код для трактовки метаморфоз. Первый связан с метаморфозами как с гибридными виртуальными образами в качестве объектов анализа. Этот способ касается визуальной и эстетической стороны конфигурации новых тел. Второй код связан с философскими концептами метаморфоз, позволяющими анализировать гибридные тела с помощью небинарной оптики. Бинарность выражается в «фундаментальном разрыве между человеком и другими людьми — технологическими или биологическими, расовыми или сексуализированными, какими бы они ни были» [Braidotti 2002: 225]. Соответственно, преодоление бинарности заключается в следующем: «Размыwanie этих категориальных границ между собой и другими создает своего рода гетероглоссию вида, колоссальную гибридизацию. В основе этого процесса лежит технология, которая объединяет монстров, насекомых и машины в мощный постчеловеческий подход к тому, что мы привыкли называть “телом”» [Ibid.: 214].

Интересно заметить, что современная культура совершает круг повторения и возвращает идею метаморфоз как принцип единства мира. Лейтмотив о метаморфозах как трансформациях, иллюстрирующих возникновение, становление и изменение мира в одноименных книгах Овидия, является древним сюжетом, к которому снова возвращаются художники и мыслители. Постгуманистический поворот знаменует окончание антропоцентричного и логоцентричного мира, а также переосмысливает ренессансный и просвещенческий взгляд на человека как находящегося в центре мира и являющегося мерой всей вещей. По словам Каран Барад,

«каждая из этих теорий предполагает дихотомию человека и не-человека, природы и культуры, общества и науки. Ни одна не доходит до того, чтобы мыслить людей и не-людей в их взаимном конституировании, в качестве органических составляющих Вселенной — а не как существ во Вселенной» [Барад 2018: 88]. Постгуманитарный поворот связан с включением других онтологий в философский дискурс, а именно угнетенных и непредставленных человеческих других, животных, природу, а также машинные технологии. Данные изменения нашли выражение в состояниях перехода и трансформации, описываемых метаморфозами.

Метаморфозы являлись одной из главных тем 59-й венецианской биеннале, которая состоялась в 2021 г., что подтверждает актуальность данной темы для современного искусства. В качестве девиза куратор биеннале Чечилия Алемани выбрала цитату из Розы Брайдотти «конец центральной роли человека, превращение в машину и землю» как философский фундамент, объединяющий проблемы, характерные для актуального понимания современности. Это понимание во многом было заложено теоретиками постгуманизма, а именно такими философами, как Розы Брайдотти, Донна Харауэй, Бруно Латур.

Теоретическим обоснованием нашей статьи являлись понятия становления Делёза и Гваттари и метаморфоз Брайдотти. Метаморфозы стали идеальным теоретическим конструктом для выражения идей становления и небинарности, показывая процесс трансформации и изменения, а также объединение разнородного. Метаморфозы похожи на качели между разными режимами знаков. Если метафора предполагает некоторую общность между явлениями, но метаморфозы заключают в себе потенциал разности. Переходы между разными плато и трансформациями тел могут быть любыми.

Источники

Овидий 1977 — *Овидий*. Метаморфозы / Пер. с лат. С. Шервинского; Вступ. ст. С. Ошерова; Примеч. Ф. Петровского. М.: Худ. лит., 1977.

Exoskeleton n. d. — Exoskeleton Ramus Clavis Mask // Discover — THE DEMATERIALIZED. [N. d.]. URL: <https://thedematerialised.com/shop/teflon-sega/exoskeleton-ramus-clavis-mask>.

Newswire 2021 — Digital Fashion Pioneers, Tribute Brand Drop First Ever NFT Collection With Experiential Marketplace the DEMATERIALIZED // Newswire. Upd. 2021, June 18. URL: <https://www.newswire.com/news/digital-fashion-pioneers-tribute-brand-drop-first-ever-nft-collection-21419619>.

The Fabricant n. d. — Trs.Mnz X The Fabricant // The Fabricant. [N. d.]. URL: <https://thefabricant.artstation.com/projects/KrW80G>.

Литература

Барад 2018 — *Барад К.* Агентный реализм / Пер. с англ. И. Штейнер // *Опыты нечеловеческого гостеприимства: Антология* / Ред.-сост. М. Крамар, К. М. Саркисов. М.: V-A-C Press, 2018. С. 42–121.

- Брайдогги 2021 — *Брайдогги Р.* Постчеловек / Пер. с англ. Д. Хамис; Под ред. В. Данилова. М.: Изд-во Ин-та Гайдара, 2021.
- Делез, Гваттари 2010 — *Делез Ж., Гваттари Ф.* Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Я. И. Свирского; Науч. ред. В. Ю. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010.
- Сиксу 2001 — *Сиксу Э.* Хохот Медузы / Пер. с англ. О. Липовской // Введение в гендерные исследования. Т. 2: Хрестоматия / Под ред. С. В. Жеребкина. Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2001. С. 799–821.
- Смелик 2022 — *Смелик А.* Жиль Делёз. Тело без органов в складках моды // Осмысление моды. Обзор ключевых теорий / Под ред. А. Рокаморы, А. Смелик; Пер. с англ. Е. Демидова. М.: Нов. лит. обозрение, 2022. С. 191–209.
- Харауэй 2017 — *Харауэй Д.* Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х / [Пер. с англ.]. М.: Ad Marginem, 2017.
- Braidotti 2002 — *Braidotti R.* *Metamorphoses: Towards a materialist theory of becoming.* Cambridge, UK: Polity Press, 2002.
- Clynes, Kline 1960 — *Clynes M. E., Kline N. S.* Cyborgs and space // *Astronautics*. 1960 (September). P. 26–27, 74–76.
- Iszoro 2018 — *Iszoro E.* Construction of nonexistent, unknown, surprising, creative volumes using flat patterns: Application of accidental cutting methodology // EURAU18 Alicante: Retroactive research: Congress proceedings / Ed. by J. Sánchez Merina. Alicante: Escuela Politécnica Superior Alicante University, 2018. P. 513–518.
- Iszoro 2020 — *Iszoro E.* Construction of nonexistent, unknown, surprising, creative volumes using flat patterns: Application of accidental cutting methodology // EURAU Alicante: Retroactive research in architecture / Ed. by J. Sánchez Merina. San Vicente del Raspeig: Escuela Politécnica Superior, Alicante Univ., 2020. P. 228–235.
- Iszoro et al. 2021 — *Iszoro E., Almond K., Alcoceba B.* Virtual reality as a new means of creation and communication in fashion // Global Fashion Management Conference. 2021 Global Fashion Marketing Conference at Seoul, 05–07 Nov 2021, Sogang University, Seoul/Virtual. Global Alliance of Marketing & Management Associations. P. 270–273. <https://doi.org/10.15444/GFMC2021.04.04.03>.
- Särmäkari, Vänskä 2022 — *Särmäkari N., Vänskä A.* ‘Just hit a button!’ — fashion 4.0 designers as cyborgs, experimenting and designing with generative algorithms // *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*. Vol. 15. No. 2. 2021. P. 211–220. <https://doi.org/10.1080/17543266.2021.1991005>.

References

- Barad, K. (2007). Agential realism: How material-discursive practices matter. In K. Barad. *Meeting the Universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning* (pp. 132–186). Duke Univ. Press. <https://doi.org/10.1515/9780822388128-006>.
- Braidotti, R. (2002). *Metamorphoses: Towards a materialist theory of becoming.* Polity Press.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman.* Polity Press.
- Cixous, H. (1976). The laugh of the Medusa. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 1, 875–893. <https://doi.org/10.1086/493306>.
- Clynes, M. E., & Kline, N. S. (1960, September). Cyborgs and space. *Astronautics*, 26–27, 74–76.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2005). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia.* Univ. of Minnesota Press.
- Haraway, D. (2006). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger, & P. Trifonas (Eds.) *The Inter-*

- national Handbook of Virtual Learning Environments* (pp. 117–158). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-3803-7_4.
- Iszoro, E. (2018). Construction of nonexistent, unknown, surprising, creative volumes using flat patterns: Application of accidental cutting methodology. In J. Sánchez Merina (Ed.). *EURAU18 Alicante: Retroactive Research: Congress Proceedings* (pp. 513–518). Escuela Politécnica Superior Alicante Univ.
- Iszoro, E. (2020). Construction of nonexistent, unknown, surprising, creative volumes using flat patterns: Application of accidental cutting methodology. In J. Sánchez Merina (Ed.). *EURAU Alicante: Retroactive Research in Architecture* (pp. 228–235). Escuela Politécnica Superior, Alicante Univ.
- Iszoro, E., Almond, K., & Alcoceba, B. (2021). Virtual reality as a new means of creation and communication in fashion. In: Global Fashion Management Conference. 2021 Global Fashion Marketing Conference at Seoul, 05–07 Nov 2021, Sogang University, Seoul/Virtual (pp. 270–273). Global Alliance of Marketing & Management Associations <https://doi.org/10.15444/GFMC2021.04.04.03>.
- Särmäkari N., & Vänskä, A. (2022). 'Just hit a button!' — fashion 4.0 designers as cyborgs, experimenting and designing with generative algorithms. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 15(2), 211–220. <https://doi.org/10.1080/17543266.2021.1991005>.
- Smelik, A. (2016). Gilles Deleuze: Bodies-without-organs in the folds of fashion. In A. Rocamora, & A. Smelik. *Thinking through fashion: A guide to key theorists* (pp. 165–183). I. B. Tauris.

* * *

Информация об авторе

Information about the author

Оксана Олеговна Пертель

аспирантка, Аспирантская школа по искусству и дизайну, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»
Россия, 101000, Москва, ул. Мясницкая, д. 20
✉ ksanapr1@gmail.com

Oksana O. Pertel

Postgraduate Student, Doctoral School of Art and Design, HSE University
Russia, 101000, Moscow, Myasnitckaya Str., 20
✉ ksanapr1@gmail.com