

Оксана Булгакова

Мир, который мы потеряли

ДИСТОПИИ О БУДУЩЕМ, ГДЕ ВСЕ ПОШЛО НЕ ТАК

Oksana Bulgakowa

The World We Lost: Dystopias of a Future Gone Wrong

Оксана Булгакова

Майнцский университет имени Иоганна
Гутенберга, почетный профессор; PhD
bulgakowa@gmail.com.

Ключевые слова: кинодистопия, постгуманизм, экологическая катастрофа, искусственный интеллект, биополитический контроль, кризис антропоцентризма

УДК: 14+77

DOI: 10.53953/08696365_2026_200_4_669

Статья посвящена кинодистопиям, в которых будущее человечества развивается по катастрофическому сценарию. Через образы разрушенных городов, выживания после апокалипсиса и тотального контроля кино исследует современные страхи, связанные с последствиями технологического, экологического и социального кризисов, и задается вопросом: есть ли у человека шанс сохранить себя в мире после катастрофы? Фильмы о катастрофическом будущем, которые снимают в США, Европе, Австралии и Азии, изображают миры, возникшие после ошибок настоящего. Вмешательство в климат, война с искусственным интеллектом или тотальная рационализация социального порядка ведет либо к смерти природы, либо к смерти тела, либо к смерти самой гуманистической парадигмы. Человек предстает как ошибка системы, а катастрофа — как следствие прогресса, который происходит без взрывов. Но каким образом кино, будучи машиной эффектов, справляется с новой трактовкой и могут ли визуальные образы этих катастроф открыть в повседневной жизни нечто новое?

Oksana Bulgakowa

Johannes Gutenberg Universität, Mainz, professor
emeritus; PhD
bulgakowa@gmail.com.

Keywords: cinematic dystopia, posthumanism, ecological catastrophe, artificial intelligence, biopolitical control, crisis of anthropocentrism

UDC: 14+77

DOI: 10.53953/08696365_2026_200_4_669

This article focuses on cinematic dystopias, in which the future of humanity unfolds according to a catastrophic scenario. Through depictions of ruined cities, survival in the wake of the apocalypse, and total control, cinema explores contemporary fears relating to the consequences of technological, environmental, and social crises. It asks: Does humanity stand any chance of preserving its humanity in a post-apocalyptic world? Films depicting a catastrophic future, produced in the US, Europe, Australia and Asia, present worlds that have come about as a result of present-day mistakes. Climate interference, war with artificial intelligence, or the total rationalisation of the social order lead to the death of nature, the body, or the humanistic paradigm itself. Humanity is portrayed as a flaw in the system and catastrophe as a consequence of unchecked progress. But how does cinema, as a special effects-driven medium, cope with this new interpretation, and can the visual imagery of these catastrophes reveal something new about everyday life?

В Германии во время тотальной изоляции из-за пандемии COVID-19 меня поразило количество депрессивных фильмов, которые выходили на стриминг-платформах. Одна дистопия дышала в затылок другой, и все они представляли катастрофическую картину нерадостного ближайшего будущего. «Википедия» сообщила, что фильм Стивена Содерберга про пандемию, «Заражение» (2011), занимавший в год выхода 270-е место по количеству просмотров среди картин студии Warner Bros., в декабре 2019 года достиг второго места, а к марту 2020 года вошел в первую десятку фильмов на платформе iTunes.

Сюжеты этих антиутопий, когда-то называвшихся утопиями, были стары, как сама цивилизация, и чаще всего черпали вдохновение из воспоминаний об апокалипсисах прошлого, а рациональный контроль над жизнью, подкрепленный новыми технологиями, обновил нарративы о тоталитарном обществе. Мрачные прогнозы о возможности контролирования слабого тела и сознания при помощи всесильных машин и технологий (компьютеров, искусственного интеллекта, «исправленной» ДНК) редко предлагали утешительный финал. В футурологических фантазиях настоящего будущее рушится не под давлением внешней угрозы (вторжения извне или божественного наказания), а изнутри, и катастрофа в нем — не авария, взрыв или сбой системы, а следствие максимальной эффективности системы, результат рациональных, научных и инженерных решений, которые ведут либо к смерти природы, либо к смерти тела, либо к смерти самой гуманистической парадигмы.

Старые сценарии с новым выводом?

Кино давно пытается привлечь внимание к подобного рода катаклизмам. Уже в 1973 году Ричард Флейшер предвосхитил сегодняшнее ощущение надвигающегося экологического коллапса. Его фильм «Зеленый сойлент» (США) разворачивается в дистопическом будущем — в 2022 году (!). Природа умерла, человечество превратилось в общество несведущих каннибалов, вынужденных питаться брикетами зеленого сойлента, произведенного не из планктона, как их убеждает всесильная корпорация, а из человеческих трупов. В качестве единственного свидетельства существования природы остались лишь архивные фильмы, но увидеть их могут только умирающие перед добровольной эвтаназией. После смертельной инъекции герой Эдварда Г. Робинсона, сыгравшего в этой картине свою последнюю роль, смотрит на идиллические кадры исчезнувших лесов, лугов, рек, оленей и — плачет. Скупая мужская слеза стекает по лицу его друга-детектива, никогда до этого не видевшего мир до кризиса. Тогда эта реакция могла показаться излишне патетичной, а сама ситуация — гиперболой. Сегодня же сюжет экологической катастрофы и мира после нее стал обыденностью, а вариантность остается возможной только в изображении ландшафта — это либо снежная пустыня, фильм «Сквозь снег» Пон Джун Хо (2013), ставший в 2020–2024 годы сериалом, либо пыльная пустыня — «Интерстеллар» Кристофера Нолана (2014), «Безумный Макс: Дорога ярости» Джорджа Миллера (2015), — либо невыносимо жаркая пустыня — «Финч» Мигеля Сапачника (2021).

В «Послезавтра» Роланда Эммериха (2004) климатическая катастрофа еще имела счастливый финал: и культурное наследие (Библия Гутенберга) было спасено, и эмиграция в еще не замерзшую Мексику была возможной. Новые экологические дистопии демонстрируют иное: прогресс здесь — акт высокомерного вмешательства в сложную систему, которую человек не в состоянии контролировать. В фильме «Сквозь снег» попытка остановить глобальное потепление с помощью технологий оборачивается ледниковым апокалипсисом и образованием тоталитарного общества, втиснутого не в ковчег, а в поезд с 1001 вагонами разных классов, где даже восстание низов против верхов — сценарий элит, регулярно провоцируемый, чтобы сократить население во имя выживания. Ковчег чаще всего заменен не поездом, а космическим кораблем,

как в «Интерстелларе», «Не смотрите вверх!» Адама Маккея (2021) или «Аниаре» Пеллы Кагерман и Хуго Лильи (2018), в котором человечество пытается спастись на другой планете.

Фильмы про биологические угрозы, вирусы, пандемии и вымирание представляют конец цивилизации через тело человека, в частности через бесплодие. И «История служанки» Фолькера Шлендорфа (1990), возрожденная в сериале «Рассказ служанки» (2017–2025), и «Дитя человеческое» Альфонсо Куарона (2006), действие которого происходит в 2027 году, и «28 лет спустя» (Великобритания/США, 2025) Дэнни Бойла по сценарию Алекса Гарленда построены вокруг спасения последней беременной или ее ребенка в условиях общества тотального контроля.

Про опасности такого контроля (и над обществами, и над телами) до коммерческих кинофантазий уже рассказывали Евгений Замятин, Олдос Хаксли, Джордж Оруэлл, Маргарет Этвуд и полузабытые сегодня философы. Дистопическое будущее на экране до сих пор подчинено логике Мишеля Фуко, так много писавшего про рациональность как форму власти, дисциплину и биополитику систем прошлого¹. Кинофантазии лишь совершенствуют механизмы порядка, контроля, организации и управления.

«Особое мнение» Стивена Спилберга (2002), также ставшее сериалом в 2015 году, исследовало идею превентивной юстиции. Однако союз мистики и технологии, призванный устранить преступность, гарантировал только иллюзию безопасности и уничтожал возможность свободы воли и выбора. Спилберг визуализировал этот контроль в стеклянном мире прозрачных видений подсознательного (почти по Замятину). «Платформа» Гальдера Гастелу-Уррутии (2019) вместо этого представила темную клаустрофобическую многоэтажную башню-тюрьму со своеобразными правилами выживания.

Рациональный социальный контроль продолжается в кинофантазиях о биополитическом контроле над репродукцией, эмоциями, поведением и телом.

В будущем выращивают клонов как биологический ресурс (например, в экранизации романа «Не отпускай меня» Кадзуо Исигуро Марком Романеко (2010) и «Острове» Майкла Бэя (2005)) и проводят эксперименты над людьми без этических границ («Химера» Винченцо Натали, 2009; «Код 46» Майкла Уинтерботтома, 2003), которые представляют собой «гуманные» формы новой бесчеловечности. Прогресс становится средой, где человек утрачивает самого себя.

В «Гаттаке» Эндрю Никколя (1997) биотехнологии создают неравенство, которое делит людей на полезных и бесполезных, «подправленных» генетически и отсортированных. Генетический порядок исключает возможность отклонения. Попытка выйти за пределы кода превращается в акт сопротивления системе, в которой ошибка приравнена к судьбе и человек становится функцией своего генетического кода. Герой с несовершенным ДНК пытается выйти за пределы этой предопределенности и присваивает чужую идентичность, чтобы попасть в ряды элиты космической программы. Но, чтобы обман не вскрылся в любой момент, герою нужна кровь подправленного брата для поддержания подмены. В 1997 году протагонисту «Гаттаки» удастся обмануть систему, но в фильмах XXI века такие счастливицы встречаются все реже и реже. Слу-

1 Foucault M. Surveiller et punir. Naissance de la prison. Paris: Éditions Gallimard, 1975.

чайности, ошибки и выбор исключены — вместе с индивидуальностью человеческой особи. От этого вмешательства остается один шаг до полной утраты контроля над технологиями, который может привести к войне с ними.

В «Апгрейде» Ли Уоннелла (2018) парализованный герой соглашается на экспериментальный имплант, который возвращает ему подвижность и помогает отомстить за гибель жены. Однако искусственный интеллект, управляющий его телом, постепенно превращает героя в инструмент собственной воли, равной насилию. В «Создателе» Гарета Эдвардса (2023) человечество ведет затяжную войну против искусственного интеллекта, взорвавшего атомную бомбу в Лос-Анджелесе. Герой должен уничтожить новое таинственное оружие, но обнаруживает, что оно представляет собой ребенка с человеческими чувствами. Война с ИИ разворачивается как колониальный конфликт. Визуальный мир фильма строится на контрасте между высокотехнологичным насилием и почти пасторальной средой, где искусственный интеллект оказывается ближе к (человеческой) природе, чем его создатели.

Человеческий вид постепенно утрачивает автономию. В «Апгрейде» тело становится интерфейсом чужой воли. ИИ, созданный как инструмент, превращается в самостоятельный субъект. В «Создателе» машина присваивает себе человечность и ставит под сомнение границу между человеческим и машинным. Но чаще всего сосуществование с искусственным интеллектом, для которого Спилберг 20 лет назад нашел мягкую, мирную форму («Искусственный разум», 2001), выглядит сегодня агрессивно и депрессивно.

Коварство этого создания возвращает нас к старым мифам, в которых демиург либо влюбляется в созданный объект, либо уничтожается им. Имена могут разниться (Галатее, Лилит, Голем, Франкенштейн, Олимпия, HAL 9000), суть не меняется, и любовь остается до сегодняшнего дня единственным способом бесконфликтных отношений в этой паре.

Страх перед внешним врагом из страшилок 1950-х–1970-х годов (инопланетянами, проснувшимися динозаврами, русскими) вытесняется страхом перед собственными системами. И это не просто восстание машин как в 1920-е и 1930-е годы, инсценированное в советском ужастике «Гибель сенсации» (1935) Александра Андриевского, а исчезновение человека как морального центра.

Сами сюжеты страсти к статуе, картине, андроиду, киборгу, аватару снабжены новыми акцентами. Если раньше мертвая модель должна была ожить и перейти из царства материала или теней в жизнь — как в мифе о Галатее или Эвридике (а если автомат не поддавался волшебному превращению, как Олимпия Гофмана, он связывался с эстетикой театра ужасов, с фрейдовским *зловещим*, ввергая героя в сумасшествие), — то современная мифология фантазирует об обратном превращении тела в тень, исчезающую в виртуальном пространстве. Если раньше эти сюжеты трактовались как одушевление природы и вещи (влюбиться можно было не только в статую, но и в дудочку, сделанную из дерева, в которое превратилась нимфа), в вариантах XXI века медиальные сказки движет *мортификация*. В «Бегущем по лезвию» (1982) Ридли Скотта герой, зная, что его механическая возлюбленная обречена на «смерть» — на остановку батареи, — все равно улетает с ней в природный заповедник. В 2009 году герой понимает, что аватары живут в свободном пространстве *blue screen*, и его живому, но парализованному телу надо побыстрее умереть, чтобы очутиться там, как в фильме Джеймса Кэмерона «Аватар»

(2009)². В сиквеле «Бегущего по лезвию» — «Бегущий по лезвию 2049» (2017) Дени Вильнёва — зритель оказывается внутри мира репликантов, где ему рассказывают не романтические сказки про влюбленность в оживающую куклу, робота, аватара или восстание репликантов против своих создателей, а о всеобщей утрате идентичности.

В этом вопросе кино не следует феминистской постгуманистической перспективе, которая, начиная с манифеста Донны Харауэй³, отрицает ограничительные категории капиталистической биополитики: роботы, киборги и клоны находятся вне традиционных способов определения идентичности, основанных на устаревших представлениях о гендере и этничности, вне регрессивной и репрессивной бинарности мужского и женского. Популярное кино последних 50 лет, то есть с момента публикации манифеста, игнорирует утопические идеи о текучести гендера и остается в рамках жесткой гендерной дифференциации. Мужские киборги и аватары — агрессивные и смертоносные солдаты, терминаторы и робокопы, а женские — идеальные возлюбленные («Она» Спайка Джонза (2013)) или соблазнительные убийцы («Из машины» Алекса Гарленда (2014)). При этом фильм Гарленда можно трактовать и в старой, и в новой парадигме. В рамках традиционной трактовки влюбленность в искусственное создание приводит к гибели и изобретателя, и того, кто должен тестировать это создание. В новой рамке катастрофа возникает не в момент убийства и побега машины, а в самой постановке эксперимента, который лишен этического измерения, а потому изначально разрушителен.

Показательно, что и ответы на вопрос, почему именно женщины чаще выбирались на роли роботов и киборгов, разнятся. Андреас Хойсен, обращаясь к «Метрополису» Фрица Ланга (1926), дает простой ответ: женщина — ведьма, и поэтому робот Мария воплощает все демонические изощрения техники⁴ (секс без ограничений, разрушение, катастрофу). Кэтрин Хейлс, однако, считает, что техника ассоциируется с абстрактностью и целесообразностью, тогда как все аллегории женственности связаны с эмоциональностью, природой и органическим. Поэтому женское тело может придать виртуальным образам «естественный» характер, смягчить пугающие аспекты технологических новшеств и представить постгуманистический идеал сообщества людей и машин⁵.

-
- 2 В цикле Пелевина о постгуманистической вселенной («Transhumanism Inc.», 2020; «КГВТ+», 2022 и далее), питающейся старыми кинофантазиями, власть имущие тоже лишены тел, остается лишь их мозг, обретший форму вечной жизни в «банке», которая хранится в банке. Люди же, еще обладающие телесностью, мечтают о такой виртуальной бессмертности и обитают в симулированной реальности, сгенерированной в их воображении чипами. До этого в его романе «S.N.U.F.F.» (2011) действие разворачивается после гибели мира: Париж, Лондон, Шанхай, Нью-Йорк существуют лишь как медийные иллюзии, симулируемые за окнами и подменяющие несуществующую действительность, как леса и поля в «Зеленом сойленте».
 - 3 *Haraway D. A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s* // *Socialist Review*. 1985. Vol. 15. P. 65–107. Эти идеи были также развиты в феминистской постгуманистической литературе, см.: *Braidotti R. Posthuman*. Cambridge; Oxford: Polity, 2013.
 - 4 *Huyssen A. The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's «Metropolis»* // *New German Critique*. 1981. № 24/25. P. 221–237.
 - 5 *Hayles K.N. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: Chicago University Press, 1999.

Но любовь уже не спасает. В «Финче» разрушенный озоновый слой и невыносимая жара в 65 градусов уничтожают человечество. Герой Тома Хэнкса, оказавшись среди последних выживших, создает робота не для спасения мира: машина должна позаботиться о собаке после его смерти. Технологии становятся последним наследием исчезающего человечества, как, впрочем, и в «Искусственном разуме», где выжил только робот-ребенок, сохранивший и передавший инопланетянам культурную и эмоциональную память исчезнувшей цивилизации. Эти фильмы констатируют конец гуманистической парадигмы. Дело даже не в том, что технологии стали слишком мощными, а в том, что человек стал избыточным, и это можно вычитать даже в романтической сентиментальной сказке про влюбленность в операционную систему «Она».

В мрачной драме «Аниара» прогресс предстает как движение, потерявшее человека. Земля становится непригодной для жизни, и человечество устремляется к Марсу. Но космический корабль сбивается с курса и превращается не в ковчег и не в «корабль дураков», а в корабль безысходности. Спустя тысячи лет он достигает цели — но уже без людей: все пассажиры давно мертвы. Космическая экспансия, казавшаяся естественным продолжением технологического развития, оборачивается медленной гибелью, совсем по-иному, чем в оптимистичном финале «Интерстеллара» с беспроblemным переселением на другую планету. Космос в «Аниаре» — это метафора экзистенциальной пустоты, где человек — расходный материал развития.

Дистопическое кино последних десятилетий фиксирует кризис веры в прогресс, который больше не обещает светлое будущее, а лишь гарантирует продолжение системы. Будущее перестает быть проектом, а дистопия — уже не апокалиптическая фантазия, а диагноз (и тревога) настоящего. Она не столько предсказывает будущее, сколько фиксирует страх перед миром, который развивается быстрее, чем человек успевает осмыслить последствия этого развития. В этом смысле дистопия становится не жанром фантастики, а формой саморефлексии цивилизации — попыткой понять, что происходит, когда прогресс становится процессом без субъекта.

Постгуманизм нам давно твердит о конце антропоцена, о смещении человека с центральных позиций: он лишь элемент системы наравне с машинами, алгоритмами, вещами, биологическими объектами и инфраструктурами. В киносценариях будущего катастрофа рождается, если следовать Фуко, из избыточной рациональности и контроля, а постгуманистическая перспектива позволяет понять ключевой сдвиг в кинофутурологии, который и отражается в современном кино: прогресс оптимизирует процессы, повышает эффективность, минимизирует риски, даже если для этого требуется исключить самого человека. Будущее существует, но оно больше не нуждается в человеке как субъекте — лишь как в ресурсе, объекте или ошибке системы.

То, что сегодня в дистопическом кино выглядит как постгуманистический поворот, теоретически оформилось намного раньше — в философии, социологии и науках о знании конца XX века⁶. В этом смысле кино догоняет, визуализирует и радикализует существующие идеи и переводит теоретический сдвиг в экзистенциальное измерение, представляя зрителю, как этот сдвиг

6 Я укажу лишь на несколько классических исследований: *Stiegler B. Technics and Time*, 1: *The Fault of Epimetheus*. Stanford: Stanford University Press, 1998; *Latour B. We Have Never Been Modern*. Cambridge: Harvard University Press, 1993.

переживается человеком. Речь идет не о конце света, а о конце иллюзии антропоцентризма. Если человек — один из агентов наравне со всеми остальными, одушевленными и неодушевленными, почему вина перекладывается именно на него одного?

От взрыва к пустоте

Кинематограф был с самых первых шагов идеальной машиной катастроф. Он сделал их привилегией визуального, превратил в захватывающее зрелище пожары, наводнения, землетрясения, извержения вулканов, панику толп, войны, взрывы, восстания, массовую гибель, тотальное разрушение... Первооткрывателями жанра стали итальянцы («Кабирия» Джованни Пастроне, 1914), вдохновив американское кино («Нетерпимость» Дэвида У. Гриффита, 1916), которое уже затем повлияло на европейское («Сodom и Гоморра» Михая Кертеса, 1922). В годы холодной войны жанр фантастики в Голливуде перешел из категории дешевых фильмов класса Б для детей в категорию дорогостоящих фильмов для взрослых. Такие фильмы конденсировали страх — главную эмоцию эпохи — с помощью новых технических средств: широкого экрана, стереозвuka и стереоизображения, представляя ужасы вторжения инопланетян и мутацию мух или муравьев в гигантских убийственных монстров, порожденных радиацией. В кино 1970–1990-х годов от «Ада в поднебесье» (1974) Джона Гиллермина до «Дня независимости» (1996) Роланда Эммериха разрушение становилось формой коллективного переживания угрозы и выживания. Катастрофа была событием, видимым и локализуемым. Она поражала тела и пространства, у нее было начало, пик и конец, то есть завязка, катарсис и развязка; последнее — почти всегда спасение.

В дистопиях недавнего времени произошел сдвиг от зрелищной катастрофы к системной. Экологический кризис, алгоритмический контроль, биополитика, техносистемы — все это не взрывается в одной точке, не имеет кульминации, не заканчивается «после». Взрыв не объясняет систему, эффект не передает длительность. Катастрофа становится медленной, тихой, вязкой, почти незаметной — и потому плохо переводимой в классический визуальный аттракцион. Она перестает быть событием и сливается с онтологическим фоном. Здесь кино сталкивается с границей собственных выразительных средств. Вместо зрелища оно должно изобрести формы видимости для тихого невидимого: пустые пространства, бесконечные коридоры, стерильные интерфейсы. Эта катастрофа не отменяет спецэффекты — она делает их недостаточными. Но подобная системная катастрофа плохо продается, плохо упаковывается в трейлер и плохо переживается коллективно. Поэтому кино все еще показывает взрывы и пытается скрыть бедствия под привычной формой зрелища, сознавая, что взрыв — ложная форма объяснения, создающая иллюзию причины. Но у зрелищной катастрофы есть психологическая компенсаторная функция. Взрыв позволяет временно вернуть катастрофе форму события, создает иллюзию завершенности (а значит и гарантию на то, что будущее все-таки настанет) и может тем самым сделать и катастрофу (и саму кинокартину) психологически выносимой для зрителя.

Но что же зрителю предлагается вместо счастливого конца? В «Прибытии» (2016) Дени Вильнёва на Землю приземляется корабль инопланетян. Военные

готовятся уничтожить их из-за непонимания их намерений, и лингвистка должна расшифровать язык пришельцев, чтобы избежать конфликта с непрограммируемым исходом. Осваивая новый нелинейный язык, она осознает, что он меняет ее понимание времени и вместе с ним собственной жизни. Контакт с иным разумом здесь — не событие, а изменение восприятия. Язык перестает быть средством коммуникации и становится формой мышления, которая разрушает линейность причин и следствий. Фильм переводит фантастику из области внешнего конфликта во внутренний: встреча с другим превращается во встречу с иной логикой существования, что можно трактовать как новую форму оптимизма. Речь идет не о победе или контроле, а о сосуществовании с радикально иным. В фильме нет обещания спасения, но есть эмпатия. Оптимизм — хрупок, гармония — не данность, а труд. Герои не побеждают инопланетян, не переносят в новую цивилизацию на другой планете свой земной порядок, а учатся жить с радикально иным.

Кино не отказывается от надежды, но отказывается от утопии масштаба государства, от коллективных проектов будущего, от веры в технологическое спасение. Будущее вдруг становится частным и локальным, оно не мыслится как результат прогресса — оно возможно лишь как форма отношения к миру. Если дистопия показывает границы прогресса, то редкие оптимистичные фильмы указывают на границы надежды. Дистопию без взрыва и тихий оптимизм можно воспринимать как два ответа на один кризис. Но не является ли отказ от утопии новой формой капитуляции?

Библиография / References

Braidotti R. Posthuman. Cambridge; Oxford: Polity, 2013.
Foucault M. Surveiller et punir. Naissance de la prison. Paris: Éditions Gallimard, 1975.
Haraway D. A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s // *Socialist Review*. 1985. Vol. 15. С. 65–107.
Huyssen A. The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's *Metropolis* // *New German Critique*. 1981. № 24/25. P. 221–237.

Hayles K.N. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: Chicago University Press, 1999.
Latour B. We Have Never Been Modern. Cambridge: Harvard University Press, 1993.
Stiegler B. Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus. Stanford: Stanford University Press, 1998.