## Джарон Ланир

**Вы не гаджет. Манифест (отрывки)**

### Глава 14

### Снова дома (мой роман с неотенией Башляра[[1]](#footnote-2))

*Здесь я представлю собственный романтический подход к технологии. Он включает зависть к головоногим моллюскам, «постсимволическую коммуникацию» и идею о том, что прогресс нацелен на обогащение общения, а не на достижение власти. Я верю, что эти идеи являются примерами множества других, которые еще ждут своего открытия и станут более притягательными, чем кибернетический тотализм.*

###### Эволюционная стратегия

Неотения является эволюционной стратегией, в разной степени проявляющейся у различных видов, при которой характеристики более раннего развития организма выделяются и встраиваются на более зрелых стадиях.

Например, у людей неотения выражена сильнее, чем у лошадей. Новорожденный жеребенок может самостоятельно стоять и с рождения обладает многими прочими умениями взрослой лошади. Человеческий же младенец более похож на эмбрион лошади. Он рождается даже без базовых умений взрослого человека — например, способности к самостоятельному передвижению.

Эти навыки нарабатываются людьми в детстве. Мы, мудрые млекопитающие, становимся таковыми, рождаясь более глупыми, чем наши живущие инстинктами двоюродные братья из мира животных. Мы входим в этот мир как эмбрионы, но уже вне утробы. Неотения открывает окно в мир прежде, чем наш мозг мог бы развиться, исключительно под воздействием инстинктов.

Иногда полагают, что уровень неотении человека не фиксирован, что он возрастал с развитием человечества. Я не собираюсь вступать в дискуссию о смысле природы воспитания. Но, полагаю, можно сказать определенно, что неотения является невероятно полезной для понимания взаимосвязи между изменениями в человеке и в технологии, и, как и с другими аспектами нашей индивидуальности, на настоящем этапе мы не знаем о генетической составляющей неотении столько, сколько наверняка узнаем в недалеком будущем.

Период жизни, что мы зовем детством, был существенно удлинен в связи с повышением грамотности, ведь для того, чтобы научиться читать, требуется время. Неграмотные дети все так же шли работать в поле, тогда как те, кто обучался грамоте, проводили время в искусственно защищенном месте, называемом классом, продолжении материнского чрева. Утверждалось даже, что широко распространенное принятие детства как фазы человеческой жизни произошло лишь в связи с распространением печатного пресса.

Детство становится более невинным и защищенным по мере роста благосостояния. Частично это связано с тем, что все меньше братьев и сестер борются за материальные блага и внимание родителей. Эволюционный психолог мог бы также утверждать, что мотивация родителей «вкладывать» в ребенка с уменьшением количества детей возрастает.

С ростом благосостояния появляется «растянутое» детство. Общеизвестно, что дети вступают в сексуальные отношения в более раннем возрасте, чем десятилетия назад, но это лишь одна сторона монеты. Их сексуальность также сохраняет черты детскости дольше, чем прежде. Двадцатилетние — это новые подростки, а тридцатилетние зачастую находятся на стадии свиданий, они еще не выбрали спутника жизни и не приняли решения, заводить ли детей.

Если технология и способна сделать какую-то детскую травму или беспокойство устаревшими, то это случится, как только появится возможность (может, даже раньше!).

Дети требуют внимания. Таким образом, молодежь в своем растянутом детстве теперь может считать, что получает достаточно внимания через социальные сети и блоги. В последнее время дизайн интернет-технологии шагнул от ответа на их потребность во внимании к еще более ранним стадиям развития человека.

Боязнь разлуки уменьшается постоянным общением. Молодые люди сообщают обо всех подробностях своей жизни в сетях типа Twitter не для того, чтобы выпендриться, но чтобы уйти от закрытой двери спальни, пустой комнаты, кричащего вакуума изолированного ума.

###### Кремниевая инфантильность

Стоит повторить очевидную истину, если массы людей каким-то образом ее не замечают. Вот почему я хочу указать на наиболее явный аспект цифровой культуры: она складывается из инфантильности, идущей волна за волной.

Некоторые из величайших спекулятивных инвестиций в человеческой истории продолжают вливаться в глупые схемы Кремниевой долины с названиями как от доктора Сьюза. В любой момент можно узнать о сотнях миллионов долларов, стекающихся во вновь созданные компании Ublibudly или MeTickly. Я сам придумал эти названия, но если бы они существовали, они бы стали настоящими магнитами для инвестиций. В подобных компаниях можно найти комнаты, полные инженеров — выпускников Массачусетского технологического института с докторскими степенями, ищущих не лекарство от рака или источники питьевой воды для стран третьего мира, а схемы, позволяющие взрослым участникам социальных сетей обмениваться фотографиями плюшевых мишек или драконов. Похоже, в конце пути технологического совершенствования находится игрушечный домик, в котором человечество регрессирует до ясельного уровня.

Может показаться, что я обличаю инфантильную природу сетевой культуры, но дело тут не в насмешках. Действительно, здесь есть над чем посмеяться, но важнее найти связь между неотенией технологического инфантилизма и великой и авантюрной тенденцией, присущей человеческому виду.

И в этой связи нет ничего плохого! Я не говорю — Интернет превращает нас в детей, это ужасно! — наоборот. Культурная неотения бывает замечательной. Однако важно понимать и темную сторону вопроса.

###### Неотения Голдинга, неотения Башляра и инфантильная неотения

Все происходящее в цифровой культуре, от идей открытого программного обеспечения до рождающихся стилей «Википедии», можно объяснить в терминах культурной неотении. Обычно у неотении есть положительная и отрицательная стороны, и они совпадают с плохой и хорошей сторонами любого события, происходящего в кукольном доме.

Наличие у детства хорошего и плохого аспекта является заведомо субъективным. Один из подходов к определению хорошего в детстве прославляется в «Поэтике грезы» философа Гастона Башляра, а плохое описано в романе «Повелитель мух» Уильяма Голдинга.

К хорошему относятся невероятное воображение, безграничная надежда, чистота и безмятежность. Детство составляет самую суть магии, оптимизма, творчества и открытого изобретения себя и мира. Это сердце нежности и связи между людьми, преемственности поколений, доверия, игры и взаимности. Это время, когда мы используем свое воображение, не ограниченное полученными нами жизненными уроками.

Плохое более очевидно и включает издевательства, безграничную раздражительность и эгоизм.

Интернет дает многочисленные примеры обоих аспектов неотении.

Неотения Башляра обнаруживается вдруг на какой-то странице MySpace, передающей ощущение чуда и странности, которое возникает в подростке, изучающем открывающийся перед ним мир. Она также появляется в Second Life и игровых средах, где дети обнаруживают возможности самовыражения. Честно говоря, на данном этапе банальная глупость преобладает в Сети над нежностью и ощущением чуда; это преобладание не так остро выражено в реальном мире, но хорошее тоже существует.

Обнаружить уродливую голдинговскую сторону неотении в Сети так же легко, как вымокнуть под дождем, — она описана в разделах этой книги, посвященных троллям и сетевому поведению толпы.

###### Моя встреча с неотенией Башляра в самой интересной комнате мира

Нет ничего скучнее, чем слушать, как люди рассказывают о неописуемых, глубоко личных переживаниях — видениях под воздействием ЛСД или явлении Христа. Если вы живете в области залива Сан-Франциско, вы знаете, как избегать тех едва заметных поворотов в беседе, которые могут вызвать поток откровений.

Поэтому я с внутренней дрожью предлагаю собственную версию откровения. Я рассказываю об этом, чтобы донести мысль столь базовую, столь всеохватывающую, что иным путем ее было бы трудно выделить и описать.

В 1980-е годы Пало-Альто уже был столицей Кремниевой долины, но до сих пор можно обнаружить следы его прежнего существования, когда он был всего лишь сельским раем между кампусом Стэнфордского университета и бескрайним морем солнечных фруктовых садов, раскинувшимся к югу. Если ехать по основной дороге из Стэнфорда, а затем свернуть на грунтовый проселок вдоль ручья, можно было добраться до неприметной группки маленьких побеленных коттеджей.

Мы с друзьями жили в этом уютном местечке и вели существование «поздних хиппи». Я сумел заработать на разработке видеоигр, и мы использовали эти деньги, чтобы собирать машины виртуальной реальности. Помню, однажды какой-то из моих коллег — может, Чак Бланшар или Том Циммерман — потрясенно сказал мне: «Ты осознаешь, что сейчас мы находимся в самой интересной комнате мира?»

Знаю, что в тот момент мы были не единственными людьми, считавшими, что они делают самое интересное дело на свете, но даже годы спустя мне кажется, что это заявление весьма близко к истине. Мы впервые соединяли людей в виртуальной реальности.

Если бы вы попали к нам, вот что вы увидели бы. Некоторые носились по кабинету сумасшедшего ученого, уставленному компьютерами и окутанному непроходимыми лианами проводов, пытаясь справиться с глюками, которые постоянно грозили обрушить всю систему. Один-два счастливчика находились в виртуальной реальности. Это были люди в огромных черных очках и перчатках, покрытых узорами мелких электросхем. Другие болтались поблизости и следили, чтобы никто не вошел в стену и не запутался в проводах. Но самым интересным было то, что испытатели наблюдали внутри виртуальной реальности.

На одном уровне они видели лишь дергающиеся грубые образы, с трудом сохраняющие равновесие при резком повороте головы. Это было младенчество виртуальной реальности. Но было и одно решающее отличие, заключающееся в том, что даже на самых ранних этапах крайней грубости виртуальная реальность давала поразительные новые переживания, которые были недоступны никаким иным средствам коммуникации.

Я испытываю разочарование, вынужденный и четверть века спустя описывать эти переживания словами. Некоторые производные виртуальной реальности стали привычными: вы можете играть с аватарами и виртуальными мирами в Second Life и иных сетевых сервисах. Но все еще очень редко можно испытать то, о чем я хочу рассказать.

Итак, вы в виртуальной реальности. Ваш мозг начинает верить в виртуальный мир, а не в реальный. Существует некий сверхъестественный момент перехода из одной реальности к другой.

В 1980-е годы ранняя виртуальная реальность обладала очарованием, которое теперь почти потеряно. (Правда, я верю, что в будущем оно снова появится.) Образность была минималистичной, поскольку мощности компьютера, способной передать визуально богатый мир, еще не существовало. Но наша оптическая конструкция давала насыщенный и глубокий эффект, а не блочный, обычно ассоциирующийся с ранней компьютерной графикой. И нам приходилось использовать наши минимальные графические возможности очень осторожно, поэтому многоцветные геометрические узоры, заполнявшие самые ранние виртуальные миры, обладали вынужденной элегантностью.

Помню, как я смотрел на темно-синее виртуальное небо и на первую живую виртуальную руку, кубистскую скульптуру медного цвета, состоящую из цилиндров и конусов, которая двигалась под действием моей мысли, которая была мной.

Мы могли играть виртуальной реальностью как в самом базовом исследовании, творчески и открыто. В наши дни работать с полномерной виртуальной реальностью все еще, к сожалению, непомерно дорого, поэтому без конкретного приложения такое случается нечасто. Ведь еще до приобретения оборудования вам понадобятся комнаты, в которых могли бы блуждать люди, когда они считают, что находятся в ином мире, однако университеты всегда испытывают трудности с помещениями.

Виртуальная реальность полного погружения в наши дни слишком часто применяется для решения конкретной задачи. Если с помощью виртуальной реальности вы практикуетесь в проведении хирургических операций, вам не нужны психоделические облака в небе. У вас может даже не быть аудиоряда, потому что его наличие не обязательно для выполнения вашей задачи. По иронии судьбы, с удешевлением необходимых технологий встречается все меньше примеров создания экзотической полной виртуальной реальности.

Попытка наиболее точно создать виртуальное тело с помощью грубых технологий того времени была несомненным и притягательным вызовом для нас. Для ее реализации мы разработали костюм для тела, полностью покрытый датчиками. Измерения, снимаемые с датчиков у человека, одетого в этот костюм, при его мелких движениях, например движении кистью, применялись для передачи соответствующего движения виртуального тела. Вскоре в виртуальной реальности люди уже могли танцевать и расслабляться.

Конечно, случались и ошибки. Я прекрасно помню замечательную ошибку, в результате которой моя рука стала огромной, как сеть летящих небоскребов. Как это часто происходит, ошибка привела к интересному открытию.

Оказалось, что люди быстро осваивают различные странные тела, и это не мешает им действовать в виртуальном мире. Меня заинтересовало, до какой степени странным может быть тело, чтобы при этом не дезориентировать мозг. Я пытался удлинять части конечностей, размещать конечности в непривычных местах. Самый интересный эксперимент заключался в создании виртуального лобстера. У лобстера есть три пары маленьких лапок в середине тела, по бокам живота. Если бы физические человеческие тела отрастили такие конечности, мы бы считали их движения с помощью соответствующего костюма, и все.

Полагаю, читатель не удивится, узнав, что у человека нет таких лапок, поэтому возникает вопрос, как их контролировать. Ответом является выделение малого воздействия каждой из различных частей человеческого тела и соединение этого потока данных в единый контролирующий сигнал для конкретного сочленения в дополнительных лапках лобстера. Малое движение локтя, легкое сгибание колена — дюжину таких движений можно объединить для того, чтобы контролировать средний сустав маленькой конечности № 3. В результате колени и локти человека могли контролировать свои виртуальные аналоги и одновременно помогать контролировать дополнительные конечности.

Да, оказывается, люди могут научиться контролировать тела с дополнительными конечностями!

Уверен, в будущем дети смогут превращаться в молекулы или треугольники, чтобы понять их на «телесном» уровне. Убежден, что для свиданий умение плавно преображаться (морфинг) станет не менее важным, чем умение целоваться.

Когда вы находитесь в виртуальной реальности, вы можете заметить нечто необычное, хотя ничто вас к этому не подталкивает: вы больше не ощущаете физическое тело. Ваш мозг принял аватар за ваше тело. Единственным различием между вашим телом и реальностью, в которой вы находитесь, является то, что вы уже знаете, как контролировать свое тело, так что это происходит автоматически и подсознательно.

На самом деле из-за гомункулярной гибкости любая часть реальности могла бы стать частью вашего тела, если бы вы подключили элементы программного обеспечения таким образом, чтобы мозг мог ее легко контролировать. Может, если вы пошевелите пальцами на ногах, облака на небе тоже покачаются. И вы начнете ощущать их как часть своего тела. Все составляющие виртуального мира становятся взаимозаменяемыми по сравнению с миром реальным. И это ведет к откровению.

Тело и вся реальность больше не имеют определенных границ. Тогда что вы такое в данной точке пространства? Вы плывете в нем как в центре этого мира. Вы замечаете, что существуете, поскольку что еще может происходить? Я думаю о виртуальной реальности как о машине для обнаружения существования.

###### Постсимволическая коммуникация и головоногие моллюски

Помните, в фильме «Терминатор-2» с помощью компьютерной графики злой Терминатор мог принимать форму и образ любого человека, с которым сталкивался? Морфинг — трансформация на экране — нарушил неписаные правила того, что якобы можно увидеть, и породил глубокое и мучительное удовольствие где-то в мозгу зрителя. Можно реально ощутить, как ваша нервная система распадается и вновь собирается.

К сожалению, данный эффект превратился в клише. Сейчас, когда вы смотрите телерекламу или научно-фантастический фильм, внутренний голос говорит: «Фу, очередная трансформация». Есть, правда, один видеоклип, который я постоянно демонстрирую студентам и друзьям, чтобы напомнить им и самому себе об эффекте переноса, которым обладает анатомическая трансформация. Этот клип настолько шокирует, что большинство зрителей с первого раза не могут его воспринять, поэтому они просят включать его снова и снова, пока их разум не расширится, чтобы быть в состоянии его принять.

Это видео снял в 1997 году Роджер Хэнлон, ныряя с аквалангом у Больших Каймановых островов. Роджер — исследователь из морской биологической лаборатории Woods Hole, он занимается изучением головоногих моллюсков — отряда морских существ, в который входят осьминоги, кальмары и каракатицы. Роджер снял это видео, когда плыл обследовать ничем не выдающийся камень, покрытый колеблющимися водорослями.

Внезапно он увидел, как треть камня и спутанная масса водорослей изменяются, трансформируясь в то, чем являются в реальности — колышущимися щупальцами ярко-белого осьминога. Укрытие обнаружено, и осьминог выпускает чернильное облако и уплывает, оставив Роджера и зрителей потрясенными до глубины души.

Звезда этого видео, осьминог обыкновенный *(Octopus vulgaris),* является одним из нескольких разновидностей головоногих моллюсков, обладающих способностью к морфингу, включая осьминога-имитатора *(mimic octopus)* и гигантскую австралийскую каракатицу. Эта трансформация настолько причудлива, что однажды я даже увязался за Роджером, чтобы своими глазами убедиться, что он не дорабатывает видео с помощью искусных трюков компьютерной графики. К тому моменту я уже был влюблен в головоногих. Мои друзья со временем смирились с моей навязчивой идеей; они привыкли к моим длительным восторженным излияниям в адрес этих существ. Я считаю головоногих моллюсков самыми странными и сообразительными созданиями на земле. Они являются лучшим примером того, насколько отличными от нас могут быть разумные инопланетяне (если таковые существуют), а также дразнят нас намеками на потенциальные возможности нашего собственного вида.

«Неотшлифованный» разум головоногих, похоже, имеет больший потенциал, чем разум млекопитающих. Головоногие умеют делать массу вещей — например, мыслить в 3D и трансформироваться, что было бы замечательным врожденным навыком в высокотехнологическом будущем. Координация «глаз — щупальце» не уступает координации «глаз — рука». Мозг и тело головоногих просто созданы для того, чтобы они могли развиться в доминирующую расу создателей высокотехнологических орудий. По своим качествам именно головоногие должны были бы править миром, а мы — быть их домашними любимцами.

Что есть у нас и чего нет у них — это неотения. Наше секретное оружие — детство.

Младенцы головоногих с рождения вынуждены уметь постоять за себя. Наблюдения показали, что некоторые из них реагируют на внешний мир, даже находясь внутри своего прозрачного яйца, еще не родившись, чисто инстинктивно. Если люди находятся на одном конце шкалы неотении, то головоногие — на противоположном.

Мужские особи головоногих после спаривания редко живут долго. У них не существует понятия «родители». Хотя в течение жизни головоногие моллюски могут многому научиться, они не передают свои знания будущим поколениям. Каждое новое поколение начинает с нуля, с чистого листа, познавая мир без каких-либо иных указаний, кроме инстинктов, заложенных в их гены.

Если бы у головоногих было детство, они бы наверняка правили на Земле. Это можно выразить единственной формулой, которую я привожу в своей книге:

головоногие моллюски + детство = люди + виртуальная реальность.

Морфинг головоногих моллюсков происходит почти так же, как в компьютерной графике. Тут задействованы две составляющие: изменение в образе или фактуре, видимых на поверхности образца, и изменение самого образца. «Пиксели» в коже головоногих — это органы, называемые хроматофорами. Они могут быстро расширяться и сжиматься, причем каждый наполнен пигментом определенного оттенка. Когда нервный импульс вызывает расширение красного хроматофора, «пиксель» становится красным. Последовательность нервных импульсов порождает меняющуюся картину — анимацию — на коже головоногого моллюска. Что касается формы, осьминог умеет быстро сложить свои щупальца в самые различные фигуры, например в рыбу, ветвь коралла, может даже затянуть «ремни» на коже, чтобы добавить структурности образу.

Зачем нужна трансформация? Во-первых, в целях маскировки. (Осьминог на том видео, наверное, пытался спрятаться от Роджера.) Во-вторых, для охоты. На одном из клипов Роджера запечатлена гигантская каракатица, преследующая краба. Тело каракатицы в основном мягкое, у краба — одетое в панцирь. Когда каракатица приближается, краб принимает позу средневекового рыцаря и угрожающе размахивает своими острыми клешнями перед уязвимым мягким телом противника.

Каракатица устраивает причудливое и оригинальное психоделическое представление. Странные образы, буйство цвета и бегущие волны рисунков, похожих на молнии и филигрань, пробегают по ее коже. Это настолько невероятное зрелище, что даже краб, похоже, теряется, немедленно его угрожающая поза сменяется другой, как бы говорящей: «Что это?» И в тот же миг каракатица бьет его в расщелины панциря. Она использует для охоты искусство!

Как исследователь, изучающий виртуальную реальность, могу вам точно сказать, какое чувство охватывает меня, когда я наблюдаю трансформации головоногих: зависть.

Проблема заключается в том, что для возможности превращения в виртуальной реальности люди должны предварительно в мельчайших деталях разработать аватары, способные к превращению. Наши программные средства еще недостаточно гибки, чтобы позволить нам, находясь в виртуальной реальности, изменять себя, импровизируя с разными формами.

В мире звуков мы можем быть более спонтанными. Мы можем издавать своим ртом разнообразные странные звуки, спонтанно и очень быстро. Вот почему мы умеем говорить на различных языках.

Но когда дело доходит до образной коммуникации, а также передачи запахов и непринужденного принятия форм, которые можно ощутить, — вот тут мы хромаем.

Мы *можем* подражать — в ходе своей лекции о головоногих моллюсках я люблю изображать краба и каракатицу, чтобы проиллюстрировать свой рассказ. (Не один слушатель говорил мне, что с моей прической я с годами все больше похожу на головоногих.) Мы можем научиться рисовать пером и кистью или работать с программами компьютерного графического дизайна, но мы не умеем создавать образы с той же скоростью, с какой работает наше воображение.

Предположим, что мы обладаем способностью преображаться со скоростью мысли. Какой язык это может породить? Будет ли это все та же беседа или мы сможем «сказать» друг другу что-то новое?

Например, вместо того чтобы говорить: «Я голоден, пошли поохотимся на крабов», вы сможете симулировать собственную прозрачность, чтобы друзья увидели ваш пустой желудок, или превратитесь в видеоигру «Охота на крабов», чтобы вы с единомышленниками могли немного потренироваться перед реальной охотой.

Я зову такую возможность постсимволической коммуникацией. Это непростая идея, но мне она представляется захватывающей. Она не предполагает уничтожения языка в том виде, в котором мы его знаем, символическая коммуникация не исчезнет, но она способна привнести в нее яркое расширение ее значения.

Люди могут однажды пережить это невероятное превращение. Тогда у нас появится возможность отказаться от посредников — символов — и напрямую делиться ощущениями. Изменчивая конкретность способна оказаться более выразительной, чем абстракция.

В сфере использования символов вы можете выразить такое качество, как, например, краснота. В постсимволической коммуникации вам может попасться красное ведро. Наденьте его на голову — и вы обнаружите, что оно полое внутри. Внутри него плавают *все*  красные вещи: зонтики, яблоки, рубины, капли крови. Красный внутри ведра — не «всегда красный» Платона. Он конкретен. Вы можете видеть, что есть общего у предметов. Это новый вид конкретики, который не менее выразителен, чем абстрактная категория.

Возможно, я привел сухой и академичный пример. Не хочу притворяться, что полностью его понимаю. Изменчивая конкретность может оказаться абсолютно новой выразительной областью. Для ее достижения могут потребоваться новые орудия или инструменты.

Я представляю некий саксофоноподобный инструмент в виртуальной реальности, с помощью которого я могу сымпровизировать как золотых тарантулов, так и ведро со всеми красными предметами. Если бы мне было известно, как его создать, я бы создал его сейчас, но я не знаю как.

Полагаю, что неизвестно даже, можно ли вообще создать такой инструмент, который действительно поднимет импровизатора над миром символов. Даже если вы использовали концепцию красного для создания ведра со всеми красными вещами, вы бы не достигли этой цели.

Я много времени уделяю этой проблеме. Я пытаюсь найти способ создания программного обеспечения, которое выйдет за границы существующих символьных систем. Это мой фенотропный проект.

Суть проекта заключается в том, чтобы создать программное обеспечение, отвергающее саму идею протокола. Вместо этого каждый модуль программы должен для связи с другими модулями использовать новые общие техники распознавания образов — подобные тем, что я описывал выше, способным распознавать лица. Фенотропное построение может в итоге привести к созданию программного обеспечения, которое будет менее спутанным и непредсказуемым, поскольку из него исчезнут протоколы, а следовательно, и характерные дня них отказы. Оно также может открыть людям выход из темницы предопределенных, замкнутых на себя онтологий типа MIDI.

Самым важным в постсимвольной коммуникации является то, что она, надеюсь, демонстрирует: даже такой мягкий человек, как я, может быть не менее радикальным и честолюбивым, чем любой кибернетический тоталист, как в науке, так и в технологии, и в то же время способным верить, что людей нужно рассматривать отдельно, как совершенно особую категорию.

Перспектива абсолютно иного понятия коммуникации волнует меня гораздо сильнее, чем построения типа сингулярности. Любой гаджет, даже такой большой, как сингулярность, через некоторое время наскучивает. Но углубление смысла — это самое яркое потенциальное приключение, доступное нам.

1. *Гастон Башляр* (1884–1962) — французский философ, литературовед; выдвинул концепцию «нового научного разума», в которой пытался осмыслить диалектику современного научного познания. [↑](#footnote-ref-2)