

ЕСТЕТИЗАЦІЯ ПАТОЛОГІЇ: УШКОДЖЕНІ ВІРТУАЛЬНІ ТІЛА МЕДІА АРТУ VERSUS ДОСКОНАЛІ «НОВІ» ТІЛА ТРАНСГУМАНІЗМУ

У статті крізь призму віртуальної тілесності аналізується дихотомія «прекрасне/потворне». Технологічно досконале тіло медіа арту та щільне тіло-Текст гіперлітератури протистоять монструозному трешевому віртуальному тілу контркультурних проєктів. Відзначено розмитість меж між прекрасним та потворним віртуальним тілом. Наголошено на переході дискусії щодо віртуальної тілесності у площину «пост-людського» нарративу.

Ключові слова: віртуальна тілесність, віртуальне тіло, медіа-арт, віртуальний персонаж, гіперлітература, кіберпростір, треш.

Віртуальна тілесність – яскравий філософсько-естетичний та мистецтвознавчий феномен сучасності, що втілюється у гіперлітературі та медіа-арті, заснованому на новітніх інфокомунікаційних технологіях. Даний феномен має подвійний характер. Поняття віртуальної тілесності відображає зміни в тілесному бутті людини під впливом високих технологій, зокрема, технологій віртуальної реальності. Під віртуальною тілесністю розуміємо проєкт цілеспрямованих змін у соматичній людині, що реалізує інноваційні можливості інфокомунікаційних технологій, зокрема, технологій віртуальної реальності. Віртуальна тілесність – узагальнюючий образ тілесності, що функціонує в Інтернеті, медіа арт проєктах, медіа творах та гіперлітературі. Віртуальна тілесність доповнює віртуальну картину людського буття, за якою в комп'ютерних мережах можлива зміна статі, віку, статусу та ролей людини.

Предмет-об'єктною сферою дослідження є віртуальна тілесність та два модули її існування – прекрасне й потворне («без-образне» тіло у просторах гіперлітератури та медіа арту. У віртуальному тілі, популярному у мистецтві з часів кіберпанку 1970-х рр., синтезується живе і неживе, людське і штучне. Утворюється стійкий симбіоз, здатний протистояти надприродним навантаженням та надзвичайно шкідливим умовам навколишнього середовища. Мотив «нової тілесності» або «розмитої ідентичності» активно використовується як у гіперлітературі, так і в сучасному кінематографі, зокрема, він посідає значне місце у такому культовому фільмі, як «Матриця» братів Ларрі та Енді Вачовські, а також у фільмах, що з'явилися раніше – «Той, що біжить по лезу» Рідлі Скотта (1982 р.) та «Джонні Мнемонік» (1995 р.) Роберта Лонго. Так у фільмі «Той, що біжить по лезу» один із героїв – «крavecь по тілах» Себастьян.

Сучасні філософсько-естетичні та мистецтвознавчі дискурси вирізняє зацікавленість у дослідженні феноменів із префіксом «пост-» – «пост-постмодернізм», «пост-людство», «пост-тілесність». Останній феномен найчастіше ототожнюється з віртуальною тілесністю. Поряд із естетичним і етичним аналізом віртуальної тілесності здійснюється «анатомія патологій», тобто аналіз як позитивних, так і негативних образів віртуальних тіл, що функціонують у просторах гіперлітератури та медіа арту. Даний аспект міститься у працях таких авторів, як М. Абрамов, В. Агапов, С. Віткович, Д. Голинко-Вольфсон, А. Жичкіна, С. Жижек, М. Іванова, Ю. Кленова, І. Корсунцев, Р. Ключинський, Н. Маньковська, А. Мінаков, В. Нестеров, М. Носов, О. Орлов, М. Панділовський, Н. Петрова, О. Петровська, О. Раєвська, Д. Репкін, М. Риклін, В. Розін, В. Руднев, Т. Смірнова, О. Смилов, Р. Тараненко, В. Тітов, В. Фріндте і Т. Келер, М. Ходжс, М. Чернишев, І. Шліонська, А. Шмельов та О. Рихлевська. Дослідники підкреслюють, що віртуальне тіло – феномен, що об'єднує декілька тілесних практик, зокрема «досконале віртуальне тіло», «потворне віртуальне тіло», «без-образне віртуальне тіло». Також пропонується досліджувати зазначені феномени з позицій кіберпостмодерністського дискурсу та кіберкультури.

В естетиці медіа-арту розмивається поняття прекрасного, поступаючись поняттю «технічно досконалого». «Досконале» віртуальне тіло характеризується низкою фундаментальних ознак – цілісністю й технічною досконалістю, здатністю до самовідтворення та стійкості щодо уражень. Досконале, «зцементоване» тіло-Текст створюється з фрагментів тіл/образів тіл (медіа-арт), фрагментів інформації (медіа журналістика), уламків текстів (гіперлітература). Тілесна присутність автора в гіперлітературному просторі виявляється в управлінні фрагментами гіперлітературного тексту, завдяки чому він перетворюється на цілісність, подібно смальтовому панно, де частини самостійні, але, водночас, невід'ємні елементи єдиного цілого. Створенню ідеального текстового тіла сприяє «активність» персонажа, який представляє авторську позицію у тексті та має «відлаковану» штучно створену біографію. Хоча віртуальний персонаж може бути й альтернативою автора, створений із його примхи з власними світом, власною біографією, як наприклад це зробив російський медіа-арт художник та медіа-теоретик Андрій Великанов, який вигадав віртуального персонажа на ім'я Намніаз Ашуратова і створив її віртуальну біографію. Також у російському сегменті Інтернету в 1990-х рр. популярність здобула «віртуальна коханка» Ліля Фрік (алюзія на Лілю Брік), вірші якої активно розміщувалися на літературних сайтах. Ліля Фрік також мала свою «життєву історію». Віртуальна біографія – це біографія митця або персонажа художнього твору, що поєднує реальні та вимишлені факти. Самопрезентація може передбачати реконструкцію власної біографії, зокрема, внесення до неї в якості провідних елементів вимишлених фактів. Будемо називати таку форму реконструкції біографії віртуальною біографією. Головною ознакою віртуальної біографії є її повна або часткова вимишленість. Віртуальна біографія митця або персонажа медіа-твору поєднує реальні та вимишлені факти. Суб'єкт, який має віртуальну біографію

перебуває таким чином в одному або кількох можливих світах, реалізуючи настанову множинності «Я» та тіл у кіберпросторі. Завдяки реалізації цих фактів у віртуальному просторі медіа-арт твору створюється ефект реальності. У медіа-арті та гіперлітературі простежується тенденція до маніпуляції «життєвими історіями», що поширюється як на автора, так і на реципієнта та персонажів. Максимальним виявом віртуалізації біографії можна вважати реконструкцію/деконструкцію біографії віртуального персонажа. Така біографія будується або на цілком вимисленій історії, або на поєднанні фрагментів вимислу та реальності. Можливість створення віртуальної біографії має негативний бік, бо стає вірогідною не тільки реконструкція біографії з метою перетворення її на елемент художньої творчості, а й на елемент злочину. У кібернетичному світі можливо знищення біографічних даних та електронної документації, що є гарантом юридичної та онтологічної присутності особи в світі, у зв'язку з чим постає проблема пошуку критеріїв автентичності та онтологічної присутності суб'єкта в інформаційному світі. Є потреба у критерії, що підтверджував би особистість в інформаційному середовищі.

Позбавленість тіла віртуального автора не означає зникнення тілесності у гіперлітературному просторі. «Винесення за лапки» реального тіла розкриває широкі можливості моделювання тіла «в мові». Тому, не випадково, що більшість «віртуальних тіл» (віртуальних особистостей) з'являється на сторінках гестбуків як найбільш популярних жанрів літературного гіпертексту. Мова як спосіб спілкування в Інтернеті постійно трансформується, що підтверджує теорію М. МакЛюена про відродження «оральності» культури в електронних медіа. Тілесність автора приховується. Проте, у площині текст-тіло/тіло-текст зберігається тілесність тексту.

Монструозність віртуальних тіл починається з уособлення у них комплексів. Віртуальне авторство створює можливість безкінечних варіацій на тему комплексів, до того ж не наявних поодиноці, а таких, що завжди зазіхають на територію життя в парі. Комплекс Батька якось непомітно зник під натиском/утиском агресивно-феміністських інтенцій. Натомість на авансцену вийшов у всій своїй красі комплекс Матері, Великої Матері, яка бажає жертвовного приношення. Такий собі Югенд-стиль на сучасний штиб. Головний гравець у шаховій партії під назвою «життя» – це Комплекс. І ім'я йому легіон. Як колись у Середньовіччі виникла ідея про ієрархію бісівської сили, так сьогодні тиражуються Комплекси, що змушує користувача змінювати стать при спробі налагодити комунікацію в Мережі. Інтерпретація специфіки кібернетичного авторства можлива на підставі програми дискурсивного аналізу проблеми авторства в європейській культурі, запропонованої Мішелем Фуко. Простір кібернетичної творчості можна інтерпретувати як повернення автора, переформулювання його позиції з зовнішнього перебування на внутрішньо іманентне перебування в тексті. Іманентна позиція визначається конфігурацією самої Мережі.

У теоретичному дискурсі медіа-арту антитезою естетично й технічно досконалого віртуального тіла є «без-образне» віртуальне тіло, що зазнає

корозії та руйнування. У медіа-арт проектах, як, наприклад, у фотовиставці-інсталяції «Двері!?» (16–23 жовтня 2006 р., Національна бібліотека Республіки Беларусь) у рамках акції проти СНІДу, створюється образ страждаючого віртуального тіла, що подекуди повністю або частково руйнується. На такий аспект віртуального тіла звертають увагу, зокрема Д. Голинко-Вольфсон, С. Жижек.

Незважаючи на постулат засновниці кіберфемінізму, американської дослідниці Д. Харауей про те, що «усі ми кіборги», авторська позиція полягає в розрізненні віртуальних тілесних образів, практик та станів, що формуються у художньо-естетичному середовищі, й, зокрема, стосуються віртуальних персонажів, зокрема гіперлітературних, та тілесних образів і практик користувачів-навігаторів у віртуальному середовищі. У теоретичних джерелах подекуди ототожнюються образи віртуальних тіл персонажів та віртуальних тіл мережних «навігаторів» у контексті симбіозу «людина – машина». Проблематику віртуалізації тіл «навігаторів» досліджено, зокрема у працях С. Жижєка. Методологічним завданням є дослідити формування «досконалого віртуального тіла» та «без-образного» віртуального тіла і способів їхньої репрезентації у гіперлітературі та медіа-арті. Віртуалізацію тілесності реципієнтів – «навігаторів» є сенс досліджувати стосовно медіа-арт художників, які практикують навігацію в електронних мережах як художній прийом та засіб стимуляції творчості. Авторам гіперлітературних творів притаманне застосування прийомів «зорової» літератури для створення образу віртуального тіла.

«Без-образне» віртуальне тіло як артефакт інформаційної культури дехто з дослідників, насамперед, російський культуролог і поет Д. Голинко-Вольфсон, ототожнюють із трешевим тілом, тобто тілом, створеним з інформаційного сміття, уламків інформації. Інформаційно-комунікаційні технології розвиваються доволі стрімко, звичні колись перфокарти, азбука Морзе, механічні друкарські машинки вже зникають. Зникає і інформація, що містилась або зберігалась на цих носіях, перетворюючись на інформаційне сміття. Д. Голинко-Вольфсон вважає трешевою навіть інформаційну культуру в цілому і наголошує на формуванні трешевої цивілізації. Сутність треш-арту базується на інтеграції та маніпуляціях з інформаційним сміттям. Трешеве тіло – це радикальне тіло. За умов розмитості мистецьких меж треш-арт постає як утилізоване мистецтво. Утилізація відбувається за допомогою новітніх технологій та позиціонування треш-арту як радикальної технології. Звідси випливає, що сюжети треш-арту також несуть радикальне навантаження. Розвиток трешевого мистецтва, конструювання потворного трешевого віртуального тіла пов'язані з кризою авторства, як це розуміє В. Агапов. Проте «смерті Автора» не в бартівському сенсі, а як втрати авторського контролю над смислами.

Український митець О. Соловйов зазначає: «Пристрасть до Реального вважають рушійною силою історії та мистецтва останнього сторіччя – попри те, що протягом усього цього сторіччя відбувався процес дискредитації самого поняття реальності. Або ж, радше завдяки тому, що процес

відбувався, – і тут відіграла свою роль сакраментальна туга за втраченим бажанням. В екзистенційній площині ця пристрасть набула форми обожнення їх жорстким і бруталним виворотом, правдою життя. В естетичній же – заохочувала долати межі, поповнювати контекст мистецтва за рахунок здобутих у реальності трофеїв. Мистецтво так добре засвоїло маршрут «у життя і назад», що дійшло психотичного нерозрізнення зовнішньої та внутрішньої реальності, функціонального і розладу об'єктивних відносин. Прагнучи бути реальнішим за саму реальність, воно присвоїло абсолютно всі драматичні моменти людського існування – від пологів до смерті, а тут вже прочитується змагання вищості з фрейдистською підкладкою. У гонитві за ефектом реального воно не просто бере на озброєння від реальності її *hard image*, але й, вміщуючи цей *image* на патетично естетизований фон, робить його візуальну повноту ще нещаднішою. Приміром, Арсену Завадову досить було використати трупи з моргу як стафаж для жанрових сцен у серії постановочних фотографій, аби вразити нас відчуженням тіла, що вже не належить людині, перетворюючись на призначене для утилізації сміття. Втім, зрозуміло, що переступання табу тут – лише риторичне крутіство. Продовжуючи думку Ніцше, який стверджував, що творення починається із руйнування, можна сказати: аби щось зруйнувати, треба це «щось» спочатку утвердити у мистецтві. Ніхто не звертає уваги на «дрібнобуржуазне» сміття на звалищі, однак, виставлене Арманом 1960 року в паризькій галереї Ірис Клер, воно перетворилося на символ Пустки. Реалізм – це завжди мистецтво сміттевої інверсії, де ентропія матеріального обертається ентропією духовного» [1].

З етичного погляду, треш – контркультурна ідеологія. Печатки цинізму та нігілізму лежать на треш-арті як буттєві ознаки. За Б. Зереске – директор відділу музейних комунікацій Центру медіа технологій, Карлсруе, Федеративна Республіка Німеччина, – «треш-арт» є знаменником нашого підсвідомого». Треш принципово нехтує стійкими, суспільно визнаними цінностями, нахабно уривається у приватне життя, маніпулюючи його елементами. Такі приклади трешу, як картина «Будинок 1000 мерців» Роба Зомбі, фільм Джоела М. Ріда «Виродки, які смочуть кров» (*Blood Sucking Freaks*) 1976 р., також відомий під назвами «Шоу катувань, що не можна забути», «Сарду – повелитель горлаючих незайманиць» та «Спадщина Калігули: оргія хворих умів»; фільми так званого пітерського «некрореалізму» – «Весна» (1987 р.) та «Труполови-мочевбивці» (1988 р.) яскраво демонструють лейтмотив треш-ідеології – «кримінал відсутній унаслідок межового ідіотизму». Так автор «Весни» Євген Юфіт мав хобі заходити до моргу. Режисер «Труполовів-мочевбивць» Андрій Мертвий підробляв у крематорії. А перший фільм цього напрямку був відзнятий на міському звалищі. Треш-маніфест американського андеграунду – фільм «Палаючі створіння» (*Flaming Creatures*) 1963 р., – демонстрація спеціально вигаданої автором стилістики «естетичного марення». Використання простроченої кіноплівки а також показ життя «людей поза суспільством» – оргія трансвеститів, групове згвалтування гермафродита, несамовите кохання

та лякаюча краса «палаючих створінь».

Тіло в контексті трешу, зокрема, віртуальне тіло, постає як знак антисвіту, в якому руйнують традиційні моральні норми. Тіло – об'єкт експериментів, які подекуди позбавлені етичних обмежень. Технологія трешу підкреслює «клаптевість» нового тіла, його монструозність, потворність та залежність від антиестетичних та антиетичних практик. У медіа-арт творах образ тіла наближується до тілесних образів авангардистів, що підтверджує спорідненість медіа-арту та авангардних практик. На цьому аспекті, зокрема, наголошує О. Ісаєв у публікації в МедіаАртЛаб. Засоби художнього створення спотвореного, мутаційного віртуального тіла різноманітні, як, наприклад, мультимедійні завади та різнокольорові плями у творах сучасного російського художника Є. Острова. Треш натякає на мутації, спотворенні тіла, підкреслює атрибутивну належність віртуального тіла до вже постлюдського світу. «Мутаційний характер постлюдських тіл породжує постлюдську монструозність. Хоча, важливо відзначити, постлюдськість не дорівнює монструозності. Разом із тим вона лякає, відштовхує, дратує, викликає відразу, неприйняття, ностальгію за гуманізмом. Будь-які маніфестації постлюдськості оцінюються як занепад, дегуманізація, зло, канібалізація людяності. Проте постлюдське ніколи не творилося ані як чеснота, ані як порок. Серед постлюдських тіл немає кращих. Вони колонізуються (виносяться за межі культури), взаємодіють (мають контакт з нормативними тілами), навіть наділяються владою (інфіковане СНІДом тіло), але ніколи за своєю природою не мають тієї чи іншої модальності», – наголошує українська дослідниця О. Гомілко [2, 216]. У культурі пост-постсучасності, як і в культурі Середньовіччя, монструозне, віртуальне тіло стверджує рівноправність й амбівалентність хвороби й здоров'я, досконалості й без-образності. У культовому романі одного із засновників кіберпанку В. Гібсона «Віртуальне світло» сформульовано принцип взаємопроникнення здоров'я та хвороби у світі, просякнутому СНІДом: «Тепер він живе в нас. ... І тільки ним ми живемо» [3, 222]. Інакше кажучи, потворність і монструозність потенційно може стати надбанням будь-кого.

Протилежною тенденцією є «турбота про себе». Людські тіла вже зараз модифікуються завдяки покращенню харчування у дитинстві, імплантатів та штучних частин тіла, тобто якісних протезів. Вважається, що продовження життя має супроводжуватись посиленням інтелекту, а також відкриттям нових обріїв відчуттів. Робота з модифікації тіла здійснюється в рамках спеціальних програм продовження життя. Щоправда інфокомунікаційні технології як розширюють можливості тіла, так і накладають певні обмеження на його вдосконалення. С. Жижек зазначає, що за умов інформаційної революції тіло все менше рухається. Тілесна активність зсувається у бік маніпуляцій із комп'ютерними приладами. Комп'ютерна миша стає, наприклад, ніби протезом – комп'ютер починає виконувати за людину, яка все менше покладається на власне тіло, певні операції. Намагаючись максимально реалізувати принцип «турботи про себе» людина гіперактивує власне тіло, подекуди створюючи його віртуальний образ в

Інтернеті. Гіперактивність авторів в Інтернеті певним чином пояснюється статичністю фізичного тіла перед комп'ютером. Визначальною рисою віртуального автора, а так ми будемо називати автора, який актуалізує свою присутність в електронних інформаційних мережах, є його при-хованість (російською мовою, со-критость), що виявляється в демонстрації усіляких масок, ликів і личин, що приховують справжню сутність Автора. Водночас, за С. Жижеком, така гіперактивність межує з інвалідністю – тіло конструюється за трешевим принципом – у поєднанні боді-білдінга, джоггінга, фармакологічних засобів, використання імплантатів. Досконалий тілесний образ складається з потворних «клаптевих» елементів, які завдяки можливості створювати в Інтернеті віртуальний образ того чи іншого тіла, привласнювати собі інші тіла, стираються, утворюючи досконале цілісне тіло. У гіперлітературі «клаптевість» тяжіє до цілісності й тотальності в Мегаавторі – кластері живих та віртуальних тіл авторів.

Трешева монструозність віртуальних тіл підриває культурні стандарти, призводить до шокового стану. Треш реалізує функцію шокуючого нового. Шок у медіа-арті є одним із способів надати мистецтву актуальний концепт та зруйнувати стереотип, за яким мистецтво сприймається як декоративна прикраса життя. За О. Гомілко, саме в явищі постлюдських тіл відбувається трансформація культурних стереотипів. Зокрема «визнання постлюдського нарративу вимагає нового (позитивного) прочитання феномену жаху, страху, огидного як таких дисфункцій, що продукуються з урахуванням буття іншого. Наприклад, тіло, руйнуючись та дезінтегруючись від СНІДу, породжує страх у тих, хто не уражений вірусом. Тому хворе тіло не тільки саме дезінтегроване, а й продукує дезінтеграцію в інших. Вірус стає категорією етики й епістемології, що розділяє людей на тих, чиє тіло вже уражене вірусом і є практично мертвим, і на тих, котрі можуть заразитися. Випадковий характер інфікування вказує на те, що не всі інфіковані іншими. Дезінтеграція сама діє як вірус, інфікуючи людей страхом СНІДу і нав'язуючи їм певний різновид влади, порушення якої можливе лише через «пустощі», тобто невідповідне моральним нормам поведіння. На відміну від фізичних практик «покарання й дисципліни», досліджуваних М. Фуко, влада постлюдських тіл більш жорстока і репресивна. «Страх, викликаний нею, змушує традиційну культуру зберігати свої ідентифікації, що свідчить про наявність певної влади постлюдських тіл над людськими тілами», – наголошує О. Гомілко [2, 294].

Постлюдське тіло має бути неушкодженим, непроникненим для хвороб. Щодо власне людських виявів, «слабкостей» тіла, постлюдське тіло є репресивною інстанцією пригнічення. Могутність постлюдського тіла вбачається в синтезі людського та машинного начал. Із цього ж боку вбачається і загроза тілу, джерело його спотворення та шкоди. У своєму пізньому есе «Ксерокс і безмежність» Ж. Бодріяр надзвичайно чітко артикулює основні положення панівного дискурсу інтерпретації кібер-стосунків. Для нього, як, зрештою, і для С. Жижека, комп'ютер є «розумною» машиною – стороннім, Іншим, чужим, принципово непізнаваним, – яка

протезує людський інтелект. Комп'ютер, знову-таки, абсолютно незалежно від того, що саме відбувається в його заекранні, є й залишається «обчислювальною машиною», що виконує те, що запрограмоване в неї людиною, і нездатною на витівки розуму або розвиток, притаманні людині. Проте сама людина вже не може відсторонитися від машини. За С. Жижеком, інтерактивні екрани разом із користувачем утворюють цілісне коло. Єдине ціле з тілом складають «нові протези» для комунікації – відео, телебачення, комп'ютери. Гіперлітературна машина/машина для створення комп'ютерних/гіперлітературних творів є протезом для сучасного Автора. Водночас, гіперлітературний автор як конгломерат віртуальних тіл є інтелектуальним протезом для автора-реальної людини. Віртуальними стають і машина, і людина, яка у цьому «гомеостазі» позбавляється волі позбавляється двозначних, нерозв'язних стосунків зі світом, де-суб'єктивізується й де-об'єктивується. Згодом, цілком можливо, що ці протези стануть генетичною часткою людського тіла.

Загроза розчинення людської ідентичності провокує стани страху та жаху. Побожність і жах стали панівними настроями після 1970-х років, коли світ так званої Електронної ери раптом почав розмиватися і цезати, вислизати за межі розуміння. Технологія, що прийшла на зміну техніці, стала невидимою і відтак перестала піддаватися уяві та охопленню. Первісний страх людини перед машиною, який уже був зник у Космічну еру – добу такої очікуваної та глорифікованої перемоги людського розуму – повернувся у концентрованому вигляді. Історик Волтер Макдугал окреслив цю істерію у такий спосіб: культура є наступницею технології, котра викликає зміни у людському житті. Отже, зважаючи на руйнівний потенціал технологій, культура як правонаступниця технології, опиняється перед кризою. Змінюється сутність та образ страху, який набуває тілесних рис. Адже перша зустріч із віртуальною реальністю може викликати неприємні фізичні відчуття та ефект шоку, що спричинився ще у мистецтві модерну. У медіа-арті активно експлуатуються мотиви шоку, жаху, страху, пов'язані з трансформацією тілесності. Приміром медіа-арт проект Андрія Злобіна «Головні страхи 21 століття» уособлює підсвідомі страхи та комплекси сучасників, актуалізуючи їх за допомогою медіа-засобів. Жах наступає як від загрози втрати віртуального тіла, як це було із кіберковбоєм Кейсом із роману В. Гібсона «Нейромант», так і від перспективи відчутти біль у пошкодженому тілі, яке з постлюдського за недбалістю може перетворитись на звичайне людське.

Віртуальне тіло та біль – провідні теми медіа-арту. Біль витісняється, завдяки переходу на рівень галюцинаторики, де він набуває пульсуючого характеру. За С. Жижеком, «реальне життя» стимулюється «екранною реальністю». Формується «дигітальний сцієнтистський всесвіт», у якому людина стає віктимізованою власним «жахом і побожністю» перед «розумною» машиною, внутрішні процеси якої недоступні людській уяві. Сучасна людина намагається приручити віртуальне через об'єктивацію жаху перед ним, що здійснюється, насамперед, естетичним шляхом. В. Гібсон в

інтерв'ю журналу «Mondo 2000» зазначав що його романи пишуться про теперішній час. Разом із тим, вони є спробою розібратися з побожністю і жахом довкілля. Об'єктивований жах втілюється у різноманітних шокових ефектах, які активно використовуються у медіа артї.

В інформаційному світі негативний катарсис стає естетичним принципом, який виражає страх як екзистенційний модус, що переходить у справжній жах перед віртуальною реальністю та комп'ютерними мережами. Мотив страху перед сучасними технологіями є однією з тем сучасного мистецтва та літератури. Як загроза, убачається виникнення інфократії, за якої можливі корегування біографії, тотальний контроль за усіма сферами життєдіяльності, особистим життям, психічною та соматичною сферами людини. Російський кінокритик С. Кузнецов, підкреслюючи страх перед новими інфокомунікаційними технологіями, особливо виділяє технологію віртуальної реальності. Найбільш загрозовою є віртуальна реальність другого порядку, що дозволяє глибинне занурення у віртуальний світ, тоді як віртуальна реальність першого порядку – телебачення, комп'ютерні ігри тощо такої тотальності не дає. Прикладом використання мотиву страху перед інформаційно-комунікаційними технологіями є фільми «Мережа» та «Віртуальне світло». У фільмі «Мережа» хакери стирають відомості про Анджелу Бенетт із пам'яті всіх комп'ютерів, змінюючи героїні ім'я та біографію. У фільмі «Віртуальне світло», за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій комбінується біографія нової особистості. Скомбінований зі ста вісімдесяти трьох найбільших злодіїв Сід 6.7 стає уособленням зла.

Ще одна іпостась страху – неможливість/втрата можливості функціонувати як кіборг. Так у романі В.Гібсона кіберковбой Кейс позбавлений свого головного задоволення – безкінечних прогулянок віртуальними преріями. Він стає кібернаркоманом, який висить на віртуальній голці, якому в галюцинаціях являється країна віртуальних можливостей в усьому її блиску. Асоціацію віртуальної реальності з наркотичною галюцинацією ствердив Т. Леарі (Timothy Leary), який мав значний вплив на комп'ютерну культуру, ініціюючи в американському суспільстві тему «віртуальна реальність / наркотики», і до того пропагував ЛСД. Субкультура хакерів певною мірою ґрунтувалася на наркотиках різного типу, які вважалися ефективним засобом «розширення свідомості» та підтримання високого рівня інтелектуальної діяльності. Було на практиці реалізоване положення сучасної психіатрії про те, що сила уяви, а не волі чи свідомість, є збудником наших дій.

Позиція Т. Леарі викликала витлумачення віртуальної реальності як колективно галюцинації. Такому розумінню віртуальної реальності сприяє характер підсвідомого, що виявляється у цій реальності. За Н. Маньковською, замкнений цикл, що забезпечує безперешкодні взаємопереходи реального й ірреального забезпечується отілесненням снобачних галюцинаторних фантазмів підсвідомого. «Комп'ютерною наркоманією» ще інколи називають комп'ютерну залежність. Таке

найменування є влучною метафорою, бо відображає певну схожість віртуальної реальності з реальністю галюциногенною, що виникає під впливом наркотиків. Віртуальна реальність може мати яскраво міфологічний характер. Для наркомана, який творить власний міф, така реальність виступає кращою за реальну. І у віртуальній, і у галюциногенній наркотичній реальності людина відчуває свою безпосередню причетність до подій, які розгортаються. Вона їхній творець та безпосередній учасник і відтворює амбівалентну поведінку міфічного героя. Наркотики є засобом отримання відчуттів такого роду, які в реальності іноді отримати не можливо. Момент, що об'єднує віртуальну реальність із реальністю наркотичною, полягає у можливості отримання як фізіологічних, так і психологічних відчуттів. Але це стане можливим лише завдяки використанню для моделювання віртуальної реальності усіх інформаційних каналів (а не тільки зору та слуху як це має місце зараз) та інтеграції «апаратних засобів із нервовою системою людини» [4, 292].

Ця тематика активно використовується у різних видах та жанрах медіа-арту. Так посилення перверсій, патологій, галюцинаторики, ірраціональних рухів споглядається у «Психоделічному вторгненні панцирника «Потьомкін» у галюциноз Сергія Ейзенштейна» та відео «Ерос і Танатос пролетаріату-переможця в психомоторній параної Дзиги Вертова» сучасного українського художника О. Ройтбурда, який працює з відеоартом. Із творами, що втілюють «потік свідомості», продукти медіа-арту схожі тому, що у віртуальній реальності немає минулого як такого, і як для суб'єкта-творця, так і суб'єкта-користувача така реальність існує актуально, «тут і тепер».

Перехід до галюциногенної реальності означає не тільки й не стільки трансформацію тілесності як такої, а зміни, що відбуваються під впливом інформаційно-комунікаційних технологій у психічній сфері людини і супроводжуються змінами у сприйнятті тіла й тілесності. Відбувається теоретичний перехід із площини, в якій змін зазнає віртуальне тіло персонажів медіа-арт творів у площину, в якій аналізуються зміни у соматичній сфері користувачів комп'ютерів, у сприйнятті тілесних аспектів існування людини, заангажованої у віртуальну реальність. Дослідження трешевого віртуального тіла та досконалого цілісного віртуального тіла дають змогу розширити обрії естетичної теорії медіа-арту, надати феномену віртуальної тілесності самостійного значення, підкреслити важливість соматичної проблематики для вивчення кіберкультури. Методологія, запропонована у статті, може бути застосована для аналізу конкретних медіа-проектів та творів медіа-арту, зокрема, тих, що належать вітчизняним медіа-художникам. Дослідження трансформацій віртуальної тілесності у контексті медіа-арту дозволяє поглибити аналіз творчості медіа-художників, розширити уяву про медіа-культуру в цілому.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Соловйов О. Розширення медіа / О.Соловйов // Перевірка реальності. Каталог виставки постмедійного мистецтва. К.: Український Дім,

21–29 травня 2005 р.

2. Гомілко О.Є. Метафізика тілесності: концепт тіла у філософському дискурсі. – К.: Наукова думка, 2001. – 340 с.

3. Гибсон У. Виртуальный свет: Роман / У. Гибсон / Пер. с англ. М. Пчелинцева. – СПб.: Азбука, 2001. – 464 с.

4. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н.Б. Маньковская. – СПб.: Алетейя, 2000 г. – 347 с. – (серия «Gallicinium»).

В статье сквозь призму виртуальной телесности анализируется дихотомия «прекрасное – безобразное». Технологически совершенное тело медиа арта и плотное тело-Текст гиперлитературы противостоят монструозному трешевому виртуальному телу контркультурных проектов. Отмечена размытость границ между прекрасным и безобразным виртуальным телом. Сделан акцент на перевод дискуссии о виртуальной телесности в плоскость «пост-человеческого» нарратива.

Ключевые слова: виртуальная телесность, виртуальное тело, медиа арт, виртуальный персонаж, гиперлитература, киберпространство, треш.

The article analyzes the dichotomy «beautiful – ugly» in the light of virtual physicality. Technologically perfect body media art and the dense text-body of hyper-literature confront a monstrous trash virtual body of countercultural projections. The study also marks blurred boundaries between the beautiful and the ugly virtual body and focuses on the translation of the discussion of the virtual plane of physicality in the «post-human» narrative.

Key words: virtual corporalness, virtual body, medias art, virtual personage, hyperliterature, cyberspace, tresh.