

Е.С. ЩЕКотоВА

Бакалавр философии, магистрант кафедры истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Департамент философии

Уральский гуманитарный институт

Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б.Н.Ельцина

ТЕХНОРОМАНТИЗМ И КИБЕРГОТИКА В ЛИТЕРАТУРНОМ ЖАНРЕ КИБЕРПАНКА

В данной работе исследуются постгуманистические тенденции англо-американской популярной культуры, которые выражаются в образах киборгов и постулируют особенности научно-фантастического жанра киберпанк. Образ киборга здесь выступает в качестве центральной мифологемы киберкультуры. В статье раскрываются драматичность и антагонистичность пророческих видений эволюции человечества, лежащих в основе литературы жанра «киберпанк». Для анализа противоречивых значений, приписываемых фантастическим гибридным существам, в качестве идейной основы используются концепты «техноромантизм» и «киберготика», а также соответствующие им доминирующая и контркультурная тенденции в рамках киберкультуры. Дискурсы «техноромантизма» и «киберготики» существуют параллельно во многих романах киберпанка, что провоцирует формирование шизоидного и параноидального туннельного видения как у персонажей, так и у читателей. Мечты героев киберпанка концентрируются вокруг фигуры киборга, страдающего нарциссистическим комплексом. В своем стремлении к бессмертию киберпанки трансформировали свой разум и тело с помощью цифровых технологий и стали жертвой собственного солипсизма. Они сформировали движение, которое пытается избежать любой формы идеологии, но которое захватывает их в сети собственных противоречивых убеждений.

Ключевые слова: киборг, постгуманизм, киберпанк, киберкультура, техноромантизм, киберготика.

Е.С. ШЩЕКотоВА

Bachelor of Philosophy, Master of Science in the Department of History of Philosophy, Philosophical Anthropology, Aesthetics and Theory of Culture

Department of Philosophy

The Ural Humanitarian Institute

Ural Federal University named after First President of Russia Boris Yeltsin

TECHNOROMANTISM AND CYBERGOTICS IN THE CYBERPUNK LITERATURE

In this paper, we study the post-humanist tendencies of the english-american popular culture, which are expressed in the images of cyborgs and postulate the characteristics of

the sci-fi genre of cyberpunk. The image of cyborg here acts as the central mythologeme of cyberculture. We will try to reveal the dramatic and antagonistic nature of the prophetic visions of the evolution of mankind that lie at the heart of the literature of cyberpunk. We turn to the diverse contradictory meanings attributed to the fantastic hybrid creatures, using as the ideological basis the concepts of "technomantism" and "cybernetics", as well as the corresponding dominant and countercultural tendencies within the framework of cyberculture. Discourses of "technomantism" and "cybernetics" exist in parallel in many novels of cyberpunk, which provokes the formation of a schizoid and paranoid tunnel vision both among characters and readers. Dreams of the heroes of cyberpunk are concentrated around the figure of a cyborg, suffering from a narcissistic complex. In their quest for immortality, cyberpunks that have merged too closely with the machine have transformed their minds and bodies with digital technology, seem to have fallen prey to their own solipsism. They formed a movement that avoids any form of ideology, but which captures them instead in networks of their own conflicting beliefs.

Keywords: cyborg, posthumanism, cyberpunk, cyber culture, technoromantism, cybergothic.

В наше время чудо жизни искусственно воспроизводится, а сущность человеческого переоценивается с точки зрения технологического вмешательства в природу всего живого. Области знаний, такие как генетика, нанотехнологии, микроэлектроника и электронные коммуникации произвели такой стремительный научный прорыв, что это вызывает беспокойство и страх. Мы приходим к осознанию того, что были преодолены прежние границы власти человека над природой. Аналогично времени, когда Доктором Франкенштейном был создан первый киборг, мы сегодня становимся свидетелями появления киберкультуры, но на этот раз не для того, чтобы освободиться от страхов относительно всеобщей электрификации и Индустриальной Революции, а чтобы осмыслить то беспокойство, которое вызывает всевластный и загадочный мир компьютеров и биотехнологий.

Киборг является неотъемлемым мифом киберкультуры, метафорой естества, которое стало вмещилищем всех видов фантазий и кошмаров, касающихся нашего сближения с технологиями. Как этот миф будет интерпретирован, зависит от того, какое будущее для человечества мы себе представляем, как мы определим сущность человека, уникальность его природы и границы его существования, относительно какого идеала направлен вектор развития современной науки и художественного воображения.

В литературном дискурсе «киберпанка», сосуществуют две различные тенденции – массовой культуры и научного дискурса [6, 7]. Часто эти два модуса существования современной культуры противопоставляются друг другу. Это разделение кажется необходимым из-за различных способов видения будущего, которое каждый из них репрезентирует: научный дискурс тяготеет к технологической утопии, а современная популярная лите-

ратура – к технологической дистопии. Несмотря на то, что подобное противопоставление является продуктивным во многих случаях, мы все же обратимся к концепциям «техноромантизма» и «кибергототики», которые кажутся нам более точными в рамках описания постгуманистических тенденций в научно-фантастическом жанре литературы киберпанка [6].

Техноромантизм является сочетанием технофилии, идеализма и ностальгии по утопическому виртуальному будущему, которое воспроизводит блаженство утерянного рая [5; Р. 8]. Его темный брат близнец – это киберготический дистопизм, сатирическая и карикатурная версия ближайшего будущего, наполненного разнообразными кошмарами и ужасающими фантазиями, которые авторы спроецировали на возможный сценарий развития киберпространства, населяя его демонами, зомби, тиранами и доблестными хакерами [6]. Как две стороны одной медали, обе интерпретации переносят воображаемую реальность в технологическую плоскость, либо обожествляя, либо демонизируя ее.

В духе романтизма Ричард Койн распознает тип дискурса, характерный для многих актуальных научных интерпретаций распространения цифровых технологий, которые также присутствуют в научной фантастике. По его мнению, «техноромантизм» отображает стремление человека освободить разум от тела, но эта свобода достигается материалистическим способом. Душа замещается разумом, а абстрактные поиски единения с трансцендентным вытесняются ментальным погружением в бесконечную информационную фабрику, состоящую из нулей и единиц: «Романтизм также был идеалистическим по своей сути. Определенный цифровой нарратив в основании своем идеалистичен, он близок к неоплатонической концепту экстазийности - освобождению души от материальной оболочки - хотя в данном случае душа замещается разумом, путем экстазийности производится погружение в электронный поток данных и сферу единения в киберпространстве. Киберкультура призывает к романтическому апокалипсическому представлению кибернетического экстаза и нового, электронно стимулированного возвращения к единению, времени, когда материальный мир будет преодолен цифровым потоком информации» [5; Р. 10-11].

Предположение, лежащее в основе этой техноутопии, основано на западной концепции превосходства разума над телом, поощрении рационального осмысления мира, ассоциируемого скорее с абстрактным мышлением и виртуальными реальностями, нежели с комплексным восприятием тела, как канала или способа связи с внешним миром. Противоречие заключается здесь в том, что за фасадом либерализма, защищающего большую часть проектов гуманистических исследований и имеющих отношение к цифровой культуре, мы находим идеологические основания

не просто капитализма, а возрожденного пуританизма по отношению к телу.

Социальная группа, которая интересует нас в данном исследовании – это сообщество киберпанков среди писателей-фантастов, которые, унаследовав противоречия своего общества в отношении телесности, в то же время помогают развенчать некоторые из них при помощи своих гротескных предсказаний и фантазмагорических представлений будущего постчеловека. С характерным апокалипсическим мотивом и пронзительным тоном научная фантастика в стиле киберпанк представляет собой область для исследования влияния новых технологий, экстраполирования выводов, исходящих из современных возможностей, и проецирования их на ближайшее или отдаленное будущее. Литература киберпанка вбирает в себя распространенные предубеждения насчет технологического будущего и является в то же время авангардным критическим фронтом. Иными словами, здесь научная фантастика такого рода предлагает для читателей эскаapistскую форму развлечения и отвлечения от насущных жизненных проблем и одновременно исходный материал для размышлений о непредвиденных последствиях, которые может повлечь за собой внедрение и распространение новых технологий. Преимущество популярной литературы над научными повествованиями на эту тему заключается в том, что попкультура как бы интуитивно распознает знамение времени и прямо и понятно передает его.

В критическом дискурсе киберкультуры использование любого технологического дополнения автоматически ассоциируется с идеей киборга. Киборги чаще всего являются продуктом внедрения технологий, возвращающих организму утерянные функции или замещающих поврежденные части при помощи трансплантации органов или имплантации протезов, возвращая организм к нормальному состоянию. Вместе с тем существуют и такие киборги, чья техническая трансформация имеет дестабилизирующие или трансгрессивные свойства, поскольку подобные преобразования превратили их в существа, уже находящиеся за рамками нормальности. Они возвещают о наступлении так называемой, «постчеловеческой» фазе развития. Постчеловек – это существо, преодолевшее границы «нормальности», чье тело подверглось техно-научному порабощению, которое увеличивает или обостряет его способности до пределов, превышающих естественные характеристики человеческих существ, например, пригодные для военных нужд – глазные имплантаты ночного видения или медикаментозные средства для адаптации тела к полетам в космос [8]. Сюда также относятся изменения тела в эстетических целях в их двух видах: гипермаскулинного (наращивания мышц при помощи гормонов, стероидов, аминокислот) и гиперфеминного (подчеркивания атрибутов женственно-

сти посредством силиконовых имплантатов груди, гормонов, коллагена, ботокса).

Согласно этой утопии, биологически мы станем «постлюдьми» лишь, когда мы произведем настолько существенные и полномасштабные изменения унаследованной нами генетики, физиологии, нейрофизиологии и нейрохимии, что уже не сможем более эффективно функционировать без подобного вмешательства в нашу природу, а соответственно перестанем квалифицироваться как принадлежащие к роду человека разумного (*homo sapiens*) [9]. Если предположит, что у индивида когда-то появится возможность воздействовать на физические процессы, управляющие настроением, и осмысленно модифицировать собственное поведение за счет технологических трансформаций, то можно представить, что «постчеловек» также будет обладать иной мотивационной структурой сознания. Иными словами, «постчеловек» приобретет полный контроль над эмоциональными реакциями через использование продуктов нейрохимии. Для достижения данного постгуманистического идеала был пройден долгий путь, результатом которого стало создание антидепрессантов и других медикаментозных препаратов. Хотя изменения тела и использование медикаментов для изменения состояния сознания являлись частью человеческой культуры еще с первобытных времен (племенные татуировки, шрамирование, галлюциногенные препараты, и т.д.), именно ускорение развития современных технологий заставляют нас думать о качественном новом скачке воздействия на природу в сравнении с предшествующей человеческой историей. В своей гибридизации с технологией человеческое существо преодолевает свою человечность, поскольку наука делает сознательную манипуляцию собственной эволюцией непосредственно доступной субъекту.

Развитие технологий основывается на посещающих людей на протяжении всей их истории мечтах или мифах о преодолении пределов человеческих возможностей. Мифология и технология сливаются воедино в образе киборга – постчеловеческом воплощении мечты предков о том, что преобразование тела освободит его от материальных ограничений. Согласно Дани Кавалларо, корни киборгических фантазий можно найти в примитивном шаманизме, дионисийских ритуалах, готических легендах о вампирах и оборотнях, и т.д. [4; Р. 44]. Эти мифы представляют собой мечту о преодолении ограничений социальных и моральных норм за счет легитимации трансформирования телесной данности. Киборгическая трансформация участвует в фантазиях о преодолении границ, но в то же время провоцирует появление страхов и чувства вины при осознании того факта, что эти желания являются отклонением от идеалов гуманизма. Таким образом, как станет ясно далее, фигура киборга является полем для соперничества дискурсов киберготики и техноромантизма.

Киборг, как персонаж, начинает регулярно появляться в научной фантастике в стиле киберпанка во второй половине XX века и в начале XXI века, например, в романах Уильяма Гибсона, Брюса Стерлинга и Пэт Кадиган. Во многих случаях киборг олицетворяет мечту о бессмертии, которая становится достижимой посредством наукоемких технологий. Олимп популярной киберкультуры заполнен всесильными существами, неуязвимыми военными машинами и всемогущими искусственными интеллектами. Воплощая этот образ всеисия, киборг в то же время символизирует и деградацию человека, так как человек превращается в полуробота, раба без души и воли.

Порабощение тела технологиями является одной из основных тем повествования романов Уильяма Гибсона. Очень часто тела его героев являются простыми объектами, находящимися в распоряжении властных структур. Так, например, Джонни-мнемоник, герой одноименной короткой истории, сдает в аренду свой мозг как место для хранения секретной информации, а Тернер, главный герой произведения «Граф Ноль», является наёмным солдатом, который, проснувшись однажды утром, обнаруживает себя в ином (заимствованном) теле, в подчинении компании Хосака, на которую он вынужден работать. Для такого типа героев характерно восприятие своего тела буквально как орудия труда, которое можно улучшить, модифицировать, сдавать в аренду, продавать и покупать его комплектующие. Исходным условием при этом является то, что человек уже смирился с таким позиционированием «храма своей души», и принял факт потребительского и сугубо практического отношения к телесности как экстремальное следствие трансформации социальной реальности за счет повсеместного внедрения технологий.

Таким образом, в художественной вселенной Гибсона киборгизация ассоциируется с понятиями нечистоты тела и деградации индивида, но подобная гибридизация ожидает существа низших социальных классов. Иногда гибридизация бывает добровольной и является формой выражения мятежа посредством провокативной, дикой и пугающей эстетики репрезентации своего телесного образа, как мы можем наблюдать в описании Гибсоном в произведении «Джонни Мнемоник» одного из членов уличной банды «ПримТех» («низкие технологии»): «В узком луче от фонаря он рассматривал нас своим единственным глазом, медленно высовывая длинный серый язык и облизывая огромные собачьи клыки. Я удивился, почему они называют трансплантацию челюстной ткани доberman примитивной технологией. Иммуноподавители на деревьях особенно не растут. Увеличенные зубы мешали его речи. Ручеек слюны стекал с его искривившейся нижней губы. Ему должно было быть пятнадцать, но клыки и яркая мозаика шрамов складывались с пустующей

глазницей в абсолютно звериную маску. Требовалось время и художественный вкус, чтобы создать такое лицо, и, как сообщало мне его позерство, он за ним наслаждался жизнью. Он носил истлевшие джинсы – черные, покрытые глубоко въевшейся грязью и лоснящиеся на складках. Грудь ничем не прикрыта, ноги босы» [1].

Итак, киборг представляет собой существо, телесность которого, поработанная машинным производством и внедрением искусственных технологий, превращена в фетиш или смертельное оружие. Киборг, как типичский персонаж этого жанра, является фигурой, создаваемой каждым автором по мерке своего представления о будущем, которое уже становится настоящим. В этой новой реальности тело более не является объективной и непреодолимой преградой, а лишь одним из многих элементов действительности, с которыми человек ежедневно сталкивается и может преодолеть любые обстоятельства существования этого материального объекта, постоянно модифицируя и дополняя его.

В более глубоком символическом смысле, миф киборга объединяет в себе многие противоречия и двусмысленности, характеризующие отношение англо-американской культуры к феномену тела. Различные проявления образа киборга в литературе киберпанка обнаруживают две противоположные фантазии: нечистого тела (целостность которого нарушена внедрением искусственных материалов и веществ) и безупречного тела, непорочного, чистого, неуязвимого, неомраченного естественными потребностями, идеал тела, которое не ест, не пьет, не плачет, не потеет, не производит мочеиспускания, дефекации, не менструирует и не эякулирует [4; Р. 47]. Согласно Кавалларо, тело, которое не подвластно законам природы, которое не страдает от болезней и не умирает, – это пуританское тело «без секреции или постыдной нескромности», выражающее фантазию всемогущества над жизнью.

Насилие над женским телом, в которое проникают кабелями, превращая его в усовершенствованную и стерилизованную машину для наслаждений, подчеркивает то, насколько технические метаморфозы ориентированы на очищение того, что раньше считалось нечистым. Эти идеи относительно чистоты тела в сочетании с технологическим манипулированием природой живого ставят критические вопросы в отношении пугающих последствий научно-технического вмешательства в человеческую эволюцию. Так, этот идеал чистоты, воплощенный, к примеру, в образе проститутки Кицуне в романе Бруса Стерлинга «Схизматрица» отражает фантазию патриархального общества, спроецированную на женское тело: «Меня отдали хирургам. Они удалили матку и добавили нервных тканей. Соединили центр наслаждения с задом, горлом и позвоночником - и это лучше, чем быть богом, мой дорогой. Когда я возбуждена, я потею духами. Я чище стерильной иглы, а все, что исторгает мое тело, можно пить, подобно вину,

или есть, подобно пирожным. И мне оставили мой острый, ясный разум, чтобы я знала, что такое смирение. Дорогой, ты знаешь, что такое смирение? ... Такова моя жизнь – фасады, фасады, фасады... Реально лишь наслаждение. Наслаждение властью» [2].

Эта пугающая озабоченность «постчеловека» лишь репрезентацией собственной идентичности, центрированность на аспектах существования своей материальной данности влияет не только на трансформацию понимания телесности, но и на процессы, происходящие в сознании. Расщепление двух миров, внутреннего и внешнего, происходит таким образом, что они становятся полностью изолированными друг от друга. Коагулированное, застывшее и огромное Я, начинает занимать все пространство мысли и чувства, для него стирается все остальное. Это явление абсолютного монументального эгоизма. Этот монументальный эгоизм или нарциссизм тесно связан с солипсистской тенденцией, которую Стерлинг представляет как заболевание киборгов. Как говорит один из киборгов в Схизматрице: «Провода все меняют. Мир превращается в систему входных данных. Мы все больше и больше склоняемся к солипсизму. Не обижайся, пожалуйста, если я вдруг и в тебе начну сомневаться» [6]. Таким образом, киборг становится символом постоянного одиночества, недоступности и герметичности человеческой психики. Оказалось, что через свое сближение с машиной человек построил лишь очередную защитную стену вокруг себя. Повествование романов киберпанка, подразумевает, что наш разум без тела обязательно станет нарциссистским, потерявшим прямую связь с социальным окружением, как отправной точкой реальной действительности.

Таким образом, фигура киборга становится символом альтернативного и критического киберкультурного дискурса. Киборг – это существо без пуповины, пропустившее стадию единения с матерью-природой, полностью освобожденное от зависимости своей биологической составляющей, одинокое в своем виртуальном пространстве. Киберготика заманивает в таинственное киберпространство толпу новых адептов, которые готовы выйти за границы собственного сознания ради новых удовольствий, но таким путем они могут быть превращены в бездушных рабов на службе гипнотической силы подсознательных сообщений сетевой виртуальности, быть сломленными эндемической перегрузкой информационными потоками, потерять свою субъектность и превратиться в бестелесное сознание. Научная фантастика киберпанка последнего поколения создает образ киберпространства, в котором реализуются фантазии о постчеловеческой телесности и ментальности, предупреждая читателя об опасности как техноромантических, так и киберготических крайностей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гибсон У. Джонни Мнемоник. URL: <http://lib.ru/GIBSON/johnnmnem.txt>. (дата обращения 23.03.17)
2. Стерлинг Б. Схизматрица. Пер. А. Етоева, М. Пчелинцева, Д. Старкова. URL: <http://lib.ru/STERLINGB/shizmatrica.txt>. (дата обращения 20.03.17)
3. Alexander B. Cybergothic, The Uncanny Acculturation of the Internet. URL: <http://mindjack.com/feature/cybergothic.html>. (дата обращения 07.04.17)
4. Cavallaro D. Critical and Cultural Theory. – London: A&C Black. – 2001. – 252 p.
5. Coyne R. Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real. – Cambridge: MIT Press. – 2001. – 398 p.
6. Dinello D. Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology. – Austin: University of Texas Press. – 2013. – 341 p.
7. Graham E. L. Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture // Manchester Studies in Religion, Culture, and Gender. – Manchester: Manchester University Press. – 2002. – 259 p.
8. Miller K. Space Medicine. URL: http://science.nasa.gov/headlines/y2002/30sept_spacemedicine.htm. (дата обращения 23.03.17)
9. More M. Beyond the Machine: Technology and Posthuman Freedom. – Wien, New York: Ars Electronica Center, Springer. – 1997. URL: <http://www.maxmore.com/machine.htm>. (дата обращения 25.03.17)

TRANSLIT

1. Gibson U. Dzhonni Mnemonik. URL: <http://lib.ru/GIBSON/johnnmnem.txt>. (data obrashcheniya 23.03.17)
2. Sterling B. Skhizmatrica. Per. A. Etoeva, M. Pchelinceva, D. Starkova. URL: <http://lib.ru/STERLINGB/shizmatrica.txt>. (data obrashcheniya 20.03.17)
3. Alexander B. Cybergothic, The Uncanny Acculturation of the Internet. URL: <http://mindjack.com/feature/cybergothic.html>. (data obrashcheniya 07.04.17)
4. Cavallaro D. Critical and Cultural Theory. – London: A&C Black. – 2001. – 252 p.
5. Coyne R. Technoromanticism: Digital Narrative, Hol-ism, and the Romance of the Real. – Cambridge: MIT Press. – 2001. – 398 p.
6. Dinello D. Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology. – Austin: University of Texas Press. – 2013. – 341 p.
7. Graham E. L. Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture // Manchester Studies in Religion, Culture, and Gender. – Manchester: Manchester University Press. – 2002. – 259 p.
8. Miller K. Space Medicine. URL: http://science.nasa.gov/headlines/y2002/30sept_spacemedicine.htm. (data obrashcheniya 23.03.17)
9. More M. Beyond the Machine: Technology and Post-human Freedom. – Wien, New York: Ars Electronica Center, Springer. – 1997. URL: <http://www.maxmore.com/machine.htm>. (data obrashcheniya 25.03.17)