

О.Н. ЧЕРНЫХ

*кандидат философских наук, ассистент
Санкт-Петербургский государственный университет*

ВЕЩЬ И ТЕЛЕСНОСТЬ В ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ

Статья посвящена предварительному рассмотрению феномена вещи и представлений о телесности в информационно-сетевой культуре. Развитие и распространение новых виртуально-сетевых форм коммуникации и способов фиксации опыта изменяет наше представление о телесном и вещественном. Дигитальные образы стремятся заместить собой «реальные», пребывающие офф-лайн, вещи и телесность, что поднимает вопрос о существовании и подлинности вещей и образов в «реальном» и «виртуальном» пространствах взаимодействий.

Ключевые слова: вещь, телесность, образ, дигитальность, Сеть, реальность, коммуникация.

Статья написана при поддержке гранта РФФИ №17-03-00613 «Феномен вещи в информационной культуре».

O.N. CHERNYCH

*PhD of Philosophy, assistance lecturer
Saint-Petersburg State University*

THE PHENOMENON OF OBJECT AND CORPOREALITY IN A «VIRTUAL» REALITY

The article is devoted to a preliminary consideration of the phenomenon of object and ideas about corporality in the information-network culture. The development and dissemination of new virtual-network forms of communication and fixation of experience alters our understanding of things and corporeality. Digital images tend to replace «real», off-line, things and corporeality, which raises the question of the existence and authenticity of things and images in the «real» and «virtual» worlds of interactions.

Keywords: phenomenon of object, corporeality, idea, digitality, Network, reality, communication.

This work was supported by Grant RFFI №17-03-00613 «the Phenomenon of things in the information culture».

Феномен вещи в современной «информационной» культуре – в высшей степени актуальная тематика, требующая раскрытия и всестороннего исследования. Российское общество за последние несколько десятков лет стало свидетелем ускоренного прохождения сразу нескольких вещных эпох. Вещи и заполненный ими мир взаимодействий менялись для нас,

быть может, даже слишком быстро. Мы следовали за сменой предъявляемых к принятию социокультурных шаблонов восприятия или же, наверно правильнее, полагания вещей, не всегда находя время на осмысление происходящего. Режим вещей, соответствуя социокультурным изменениям, динамично меняется и все время ускоряет свою трансформацию и сейчас.

Так, из «великого советского «самодельного» мира, выстроенного по логике тотальной нехватки и недопоставки» [7; С.196], с воодушевлением погрузившись в последние дни пиршества общества массового потребления с его функциональной и стильной «Системой вещей», наш современник вдруг оказался в мире, где он репрезентован (цифровому) миру через подобранный образ профайла социальной сети, который дарит кому-то виртуальные «цветы» в сетевом приложении.

Безличные, абстрактные мировые процессы, такие как разносторонняя «глобализация», перманентная «модернизация», «информатизация», «сетевизация», «дигитализация», «виртуализация» могут оставить некоторых из нас в странном окружении вещей-акторов вроде «смартфона» из современных социальных теорий и из «списков желаний» социальных сетей, составленных по мотивам самых последних презентаций мировых производителей, стандартных для миллионов семей по всему миру столов из «Икеи», советского производства эмалированной утвари, антикварной мебели. Вещи из разных социокультурных миров оказываются включенными в одну картину мира, один предметный мир и образ жизни нашего современника и воспринимаются непротиворечиво. Отчасти это объясняется современными медийно-сетевыми теориями, в которых констатируется существенный сдвиг в технологии коммуникации, далее – в самой системе социокультурного взаимодействия и, соответственно, в системе социокультурного восприятия / принципах конституирования реальности, в том числе вещей.

В концепции современного коммуниктивиста М.Кастельса современная культура представляет собой синтетический этап развития средств коммуникации и форм фиксации опыта. В ней формируются супертекст и метаязык, впервые в истории объединяющие в одной и той же системе коммуникации письменные, устные и аудиовизуальные способы человеческой коммуникации. Возникает новая глобальная символическая среда. Все прошлые, настоящие и будущие проявления культуры, включая сюда «вещи» как образы вещей соединяются в гигантском супертексте посредством новейших средств коммуникации. Культура, транслируемая посредством коммуникации, под влиянием новой технологической системы подвергается фундаментальному преобразованию.

М.Кастельс считает, что мы являемся свидетелями рождения новой ситуации – «культуры реальной виртуальности». Культура, созданная из

коммуникационных процессов, основанных на производстве и потреблении знаков, представляет собой символическую среду. В этой среде не существует разделения между реальностью и символическим отображением. Являющаяся основой современной культуры, новая коммуникационная гипертекстовая система, организованная вокруг электронной интеграции всех видов коммуникации (от типографского до мультисенсорного) представляет собой не формирование виртуальной реальности, а строительство реальной виртуальности. Мы живем в культуре, где «сама реальность (т.е. материальное/ символическое существование людей) полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но и сами становятся этим опытом. Все сообщения всех видов заключены в средство, ибо средство стало настолько всеобъемлющим, настолько разнообразным, настолько послушным, что абсорбирует в одном и том же мультимедиа-тексте целостность человеческого опыта» [3; С.351].

Образы вещей различных эпох, формаций и конфигураций, в том числе фантазийных, таким образом, беспрепятственно могут быть представлены, снабжены необходимыми детализациями и комментариями в современной мультимедиа-сетевой системе презентации, в ее сетевых схемах и шаблонах. Вещь трансформируется в модус виртуально- сетевого дигитализированного существования. Статус такой «вещи» требует определения: является ли образ дигитальной вещи неподлинным в сравнении с образом «настоящей» вещи, допустим смартфоном у нас в руках, является ли одна вещь «симулякром», а другая подлинной реальностью.

Существует множество концепций вещи, от степени солидарности с которыми зависит определение явления вещи в информационной культуре. Одним из фундаментальных, привязывающих вещь к миру человека, является хайдеггеровская «подручность», в которой пространство мира раскрывается и работает в горизонте приближенных к человеку вещей, мир «приближается» через вещи, которые существуют в созерцательном и оперативном пространстве человека. Вещь – как подручное и близкое у Хайдеггера – вряд ли можно поставить в один ряд с принятой в дар от «друга» в социальной сети «цифровой» «красной бейсболкой» из зарубежной предвыборной компании. Вещь как таковая, «подлинная» казалось бы «не выдерживает натиска со стороны все усложняющегося сетевого порядка и гибнет» [7; С.39], поскольку не может быть ни товаром, который лишен индивидуальности в своей серийности, ни дигитальной симуляцией на экране смартфона. Но «производная» цифровая вещь сетевого пространства воспринимается нами, существует и приближена к нашей сетевой персоне, выражает наряду с чувственно – воспринимаемой вещью и в той же степени наши социокультурные ориентации, позиции и принадлежности.

Говоря о «традиционной» вещи, личной, орудии мы связываем ее присутствие в нашем мире с манипуляциями, исходящими от нашего тела, телесного. Понимание цифровой вещи информационной культуры не может быть полным без привязки к соответствующему «телесному». Вопрос о вещи напрямую связан с вопросом о телесности. Вещь является прямым продолжением, производным телесного и его практик и манипуляций, то, что происходит с телесным определяет вещное. Может быть, телесное окажется той первой и последней инстанцией, которая «спасет» вещи от цифрового «исчезновения».

Проблема телесности отсылает нас к фундаментальным вопросам бытия человека и культуры. Феноменологический дискурс говорит о теле как о проводнике бытия в мир, где именно тело сообщает миру бытие. М. Мерло-Понти отмечает, что «тело - это ось мира: я знаю, что у объектов много сторон, так как я мог бы обойти их кругом, в этом смысле я обладаю осознанием мира при посредстве моего тела» [6; С.118-119]. Оно выступает как общий способ обладания миром, поскольку сознание человека телесно локализовано, являясь бытием перед вещью с помощью тела. Сама культура конституируется в связи с интенциональностью телесного. Когда естественные возможности тела не позволяют реализовать проекцию значений вовне, создаются различные *орудия*, вещи, и таким образом вокруг тела проектируется культурный мир [6; С.196].

Культура как орудийное, технологическое «расширение» телесного приводит в ходе своего развития к парадоксальной трансформации этого телесного. Расширяющаяся в ходе исторического процесса интенциональность сознания, обнаруживая ограничения своего выражения через естественное телесное, порождает новый искусственный технологический мир вещей, который постепенно функционально заменяет собой собственно телесное.

Данный процесс подробно рассмотрен в теории коммуникации М. Маклюэна. Канадский исследователь пишет о том, что «любое изобретение и любая технология представляют собой внешнюю проекцию, или самоампутацию наших физических тел» [5; С.55]. Каждая новая технология как внешняя материализация человеческого тела, органов чувств и способностей, определенным образом трансформирует культурную среду и структурирует человеческий опыт: будучи внешним расширением, технология задает границы мировосприятия человека и «подчиняет» его себе: «созерцающая эту новую сущность человек вынужден становиться ею» [4; С. 88-89].

Формирование и передача культурного опыта в исторической перспективе все более исключает непосредственную телесную коммуникацию, начиная с зарождения письменности – через печатную культуру, которая еще более усилила эту изоляцию тела, снизив значение телесного как пло-

ти, – к информационному обществу. Развитие общества, вызывающее усиление и уплотнение индивидуальных взаимодействий, приводит к необходимости подавлять различные аспекты телесности, прежде всего тактильный элемент системы чувств. Деятельность, изначально вовлекавшая всего человека со всеми элементами его тела, все более ограничивается визуальной и аудиальной коммуникацией, «с возрастающим и всесторонним уменьшением телесных движений возрастает значение зрения: «Ты можешь смотреть, но не трогать, ... «Пожалуйста, не так близко»: происходит акцентуация на зрительных и слуховых удовольствиях, которые становятся все более интенсивными и разнообразными, в то время как телесные удовольствия все более ограничиваются [10; С. 166-167; 9, С.297]. Тело как таковое в повседневной действительности не требуется, разве что в пределах его функциональности на «производстве» и в быту. Здесь можно вспомнить о том, что говорил М. Фуко о вынесении собственно телесного в медицинский дискурс и о развитии широкого набора дисциплинарных практик, целью которых является власть над телом и его эксплуатация [8; С.198-200]. Социокультурные взаимодействия становятся все более телесно «стерильными». По сути, предельно данные процессы предполагают максимальную «ампутацию» естественно телесного, которое становится только оболочкой коммуникации.

Предельная телесная дистанцированность и развитие дистанцирующих средств коммуникации приводит к специфическому формированию телесной образности. По мере развития средств массовой объективации тела – фотографии, кино, телевидения и в новейшее время Интернета, тело превращается в «гладкую», «блестящую» поверхность [2, с.87-92], что предполагает разрушение человеческой целостности, установление дистанции между телом и сознанием, где формируемое, не без участия «индустрии красоты», тело-поверхность не способно выражать содержание сознания, и становится только вещью. Тело в смысле плоти выступает только как «стерильная» оболочка, желательно эстетичная, поскольку воспринимается визуально. Тело также становится предметом, отражающим уровень демонстрационного потребления своего владельца в современном обществе, его становится возможным сделать или «купить», обратившись к пластической хирургии и косметологии. При этом индивидуальный образ тела размывается в погоне за навязываемыми стандартами красоты телесности в обществе потребления. Появляются специфические практики идентификации, где задействованы разнообразные телесные образы: от гламура до подростковых субкультур. Если говорить о социокультурных «техниках тела», то таковые в современности, оперирующей с телом-поверхностью, предельно симулятивны и вариативны. Мода как ярчайшее проявление симулятивности современной культуры (Ж. Бодрийяр) гармонично отсы-

лает нас к эфемерности и «ампутированности» естественного тела в современной культуре. Современный человек воспринимает свое тело как образ в виде оболочки или костюма.

Тенденции социальной стерилизации тела в процессе цивилизации и нарастающей «ампутации» естественного тела в ходе развития технологической среды сходятся в современной новейшей культуре информационного общества, в основе которой лежит виртуально-сетевая коммуникация. Дигитализацию тела, т.е. перевод плоти в виртуальную компьютерную форму в виде графических и звуковых образов, можно рассматривать как финальную, по сравнению даже с искусством начала XX в. [11], «ампутацию» плоти в культуре. «Стерилизованное» тело-поверхность в западной культуре XX века в данном контексте было последней физической границей коммуникативного индивида. Виртуально-сетевая коммуникация по определению исключает участие физического, естественного тела, как и физического в принципе. В виртуально-сетевой культуре мы имеем не тело, а исключительно представления о теле, образ телесного.

Можно говорить о процессе постепенной объективации и отчуждения плоти в фотографии, кино, других средствах коммуникации. Объективация предполагает создание образа, который по мере ее усиления становится все более абстрактным. Виртуальная среда предполагает предельную объективацию плоти и, соответственно, предельную абстрактность телесного образа из-за отсутствия целостного комплекса ощущений. Примитивизация образа телесного может приводить к появлению стандартизированного «идеального» тела в век телевидения и кино. С другой стороны, «ампутация» плоти освобождает телесность, делает возможным преодоление инвариантов естественного телесного (внешнего облика, пола и т.п.) в возможности произвольного построения любых дигитальных образов для самопрезентации в пространстве Сети. Кроме того, дигитализированное тело или его отдельные функции и образы – речь и визуальный образ или их объединение в видео, получают потенциал вездесущести и вневременности, преодолевая физическое пространство и время, будучи помещенными в виртуальное пространство потоков и вневременное/одновременное время культуры «реальной виртуальности».

Индивидуальный дигитализованный образ телесности, да и образ в целом, в публичном пространстве Сети может иметь столько вариаций, сколько доступно полиидентичный субъект в рамках своих «гибких» потенциально безграничных коммуникативных предпочтений. Исходя из различных презентационных установок в различных коммуникативных группах, современный человек может использовать различные «тела», имена и модели поведения. Можно сказать, что в дигитальной культуре виртуально-сетевого пространства «ампутированное» естественное тело-

плоть заменяется множественными свободно выбранными образами телесного: человек в определенном смысле теряет плоть, но впервые обретает свое полностью послушное тело-образ.

Виртуальная телесность пришла на смену «естественной» и предполагает свои цифровые образы вещей как атрибуты и социально-культурные маркеры, она не предполагает наличия «подлинных» физических вещей, не нуждается в них и, скорее всего, будет стремиться избавиться от них как от напоминаний о старой модели взаимодействия телесности и вещей. Телесное в виртуальной информационной культуре, таким образом, не только не «спасает» «подлинные» вещи, но само лишенное материального субстрата / «плоти», как инстанция первичного взаимодействия с вещами, «исключает» их существование.

Но, вне зависимости от «онлайн» или «оффлайн» статуса пребывания, вещи все равно существуют и сосуществуют, и даже в качестве образа воспринимаются нами практически идентично, являются одинаково реальными в горизонте актуального социокультурного опыта взаимодействий. Реальность вещей зависит от принимаемой интерпретации реальности. Объяснить непротиворечивое сосуществование «естественной» и «виртуальной» телесности и вещественности можно, например, отталкиваясь от гуссерлианского понимания, что «реальность – и реальность отдельно взятой вещи, и реальность целого мира – сущностно лишена самостоятельности (в нашем строгом смысле «сущности»). Это не нечто абсолютное в себе, что во вторую очередь связывалось бы с иным, – нет, в абсолютном смысле оно вообще ничто, оно лишено «абсолютной сущности», у него существенность того, что в принципе *лишь* интенционально, *лишь* осознаваемо, *лишь* представляемо, *лишь* осуществимо в возможных явлениях» [1; §50].

Можно предположить, что с вещами в информационной культуре не происходит фундаментальных изменений, поскольку они являются образами и представлениями социокультурной реальности, и актуальный процесс виртуализации телесного и вещного доказывает нам это. Новые способы презентации телесного и вещного коррелируют с возникающими новыми схемами восприятия/полагания реальности, которые требуют дальнейшего исследования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. М.: Лабиринт, 1994.
2. Гумбрехт Х.У. В 1926: На острие времени. – М., 2005.
3. Кастельс М. Информационная эпоха.
4. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга: Становление человека печатающего. – М., 2005.

5. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. – М., 2003.
6. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. – СПб., 1999.
7. Подорога В.А. Вопрос о вещи. Опыт по аналитической антропологии. – М.: ООО «Издательство Грюндиссе», 2016.
8. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. – М., 1999.
9. Элиас Н. О процессе цивилизации. Социогенетические и психогенетические исследования. Т. 2. Изменения в обществе. Проект теории цивилизации. М., СПб., 2001.
10. Элиас Н. Общество индивидов. – М., 2001.
11. Мальцева Ю.М. Преодоление вербальной тотальности в театре авангарда как аспект трансформации метаязыка искусства. / Ю.М. Мальцева // Дискуссия. – 2014 – №8 (49). – С. 34-39

TRANSLIT

1. Gusserl E. Idei k chistoy fenomenologii i fenomenologicheskoy filosofii. M.: Labirint, 1994.
2. Gumbrekht KH.U. V 1926: Na ostriye vremeni. – M., 2005.
3. Kastel's M. Informatsionnaya epokha.
4. Maklyuen M. Galaktika Guttenberga: Stanovleniye cheloveka pechatayushchego. – M., 2005.
5. Maklyuen M. Ponimaniye Media: Vneshniye rasshireniya cheloveka.- M., 2003.
6. Merlo-Ponti M. Fenomenologiya vospriyatiya. – SPb., 1999.
7. Podoroga V.A. Vopros o veshchi. Opyt po analiticheskoy antropologii. – M.: ООО «Izdatel'stvo Gryundisse», 2016.
8. Foucault M. Nadzirat' i nakazyvat'. Rozhdeniye tyur'my. – M., 1999.
9. Elias N. O protsesse tsivilizatsii. Sotsiogeneticheskiye i psikhogeneticheskiye issledovaniya. T. 2. Izmeneniya v obshchestve. Proyekt teorii tsivilizatsii. M., SPb., 2001.
10. Elias N. Obshchestvo individov. – M., 2001.
11. Matseva J..M. Preodolenie verbal'noj total'nosti v teatre avangarda kak aspekt transformacii metajazyka iskusstva. / J.M. Maltseva // Diskussiya. – 2014 – №8 (49). – S. 34-39