

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

Харьков, Украина.

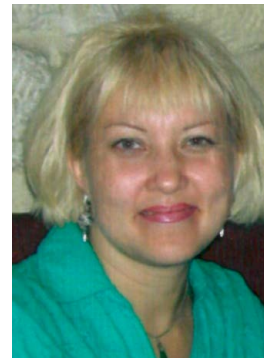
Харьковский Национальный университет имени В. Н. Каразина.

Доктор философских наук, профессор.

Kharkov, Ukraine.

Professor of Kharkiv National Karazin University.

PhD. in Philosophy, Doctor of Habilitation.

gekata2000@mail.ru

КИБОРГ: «ОЖИВШИЙ МЕРТВЫЙ» ИЛИ «МЕРТВЫЙ ЖИВОЙ»? ТЕЛО И ЕГО ТРАНСГРЕССИИ В ПРОСТРАНСТВЕ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ:

ПАНОРАМА ОБРАЗОВ*

Актуальность статьи обусловлена необходимостью изучения киберкультуры, виртуальной идентичности, ее источников и репрезентацией, которые сложились на настоящий момент и до которых до сегодняшнего дня мало исследованы в постсоветском пространстве. Цель статьи в том, чтобы рассмотреть формы, в которых виртуальное сознание проникает в современное общество, а кибер-идентичность изменяет современные представления о телесности и сознании. В результате исследования сделаны выводы о том, что киборги представляют особый феномен культуры после модерна, а кибер-субъективность «размывает» антропо-центричность традиционной культуры (подобно тому, как квир-идентичность разрушает гетеронормативность традиционной культуры). Киборгов можно рассматривать как существ «новой расы», совмещающих в себе органическое и неорганическое начала, и таким образом, деконструирующих традиционные культурные оппозиции жизнь-смерть, природа-культура, мужское-женское, др.

Ключевые слова: киборг, тело, сознание, виртуальное пространство, кибер-идентичность, маргинальность, антропо-нормативность

Cyborg: "Animated dead" or "Dead animation"? The body and its transgression in the digital culture space

The relevance of the paper lies in the necessity to study cyber culture, virtual identity, and the sources and representations that have currently developed and which, up till now, have received little attention in the former Soviet Union. The purpose of the article is to examine ways in which the virtual consciousness penetrates into modern society, and how the cyber-identity changes the current understanding of the physical body and human consciousness. The paper's conclusion is that cyborgs are a cultural phenomenon, developed after modernism, and that cyber-subjectivity "blurs" the anthropo-centrism of traditional culture (just as a homosexual identity deconstructs the heteronormativity of traditional culture). Cyborgs can be seen as creatures of the "new race", who combine organic and inorganic elements, and so deconstruct such traditional cultural oppositions as life-death, nature-culture, male-female, etc.

Key words: cyborg, body, mind, virtual space, cyber identity, marginality, anthroponormativity

Киборг — центральный персонаж кибер-утопии, человек-машина, созданный в ответ на вызов «высоких технологий» конца XX столетия. С одной стороны, киборг — гибридное создание, олицетворяет самые антигуманные фантазии сциентистов и фантастов апокалиптического толка. С другой стороны,

он воплощает идеи постчеловеческого измерения, сверх-(над)-природного объединения «человеческого» и «искусственного», киборг — это бренд биотехнологий, «генной» инженерии, имплантированных органов и искусственного оплодотворения, деконструирующих традиционную оппозицию Природы и Цивилизации.

Одним из фундаторов кибер-теории выступила Донна Харауэй, которая в эссе «Манифест киборгов» (1984) в рамках постмодернистской критики пытается деконструировать теорию человеческой телесности, сформировавшуюся в рамках просвещенческой и модернистской научных парадигм, в которых упор делался на рациональность, абсолютизацию научного и технического знания, универсальные ценности. Донна Харауэй, опираясь на постмодернистскую эпистемо-

* Настоящая статья подготовлена благодаря гранту Программы имени Фулбрайта, 2011–2012 и 9-месячной стажировке в Калифорнийском университете в Беркли, США (University California at Berkeley, USA). Особую благодарность приношу американским профессорам: Линде Вильямс (Linda Williams, University California at Berkeley), Дмитрию Шалину (Dmitri Shalin, Center for Democratic Culture, University of Nevada, Las Vegas), Эстер Ротблум (Esther Rothblum, San Diego State University), Роберту Макруеру (Robert McRuer, George Washington University). Все идеи, а также ошибки, все еще сохранившиеся в статье, принадлежат автору.



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

логию, утверждала, что в феномене киборга происходит реконцептуализация модернистской картины мира, покоящейся на двучленных оппозициях мужское-женское, человеческое-не-человеческое. По словам Харауэй, именно киборг представляет реальность современной жизни, в которой «органическое индустриальное общество трансформирует себя к полиморфному информационному обществу»¹. В современном мире не только истины и «великие нарративы» (согласно Лиотару) перестали функционировать как стабильные и фиксированные природные объекты, фокус современного внимания перемещается от «пространства», занимаемого объектом, к его границам, к поиску периферии между объектом и не-объектом, которая часто представляет собой нечто размытое и постоянно меняющееся. Именно изменчивость, полиморфность, восстанавливаемость, проницаемость границ и являются характеристиками цифровой культуры, наиболее ярким представителем которой выступает киборг. Киборг, соединяющий животное и машинное начало, органическое и неорганическое, телесное и духовное, оказывается тем, кто акцентирует границы, а не объекты, а также указывает на нестабильность и гетерогенность границ, так как киборг — это только общее наименование класса субъектов, репрезентирующих новую форму жизни, не человеческую, но и не нечеловеческую, киборги — не «мертвые живые» как зомби в этнографических фильмах ужасов, но и не ожившие вещи, как в фантастических фильмах про инопланетные цивилизации. Особого рода инферальность киборгов, объединение в едином существе противоречивого и взаимоисключающего делает его привлекательным и эротичным. Часто киборги оказываются более сексапильными, чем герои человеческого происхождения.

Все вышесказанное может способствовать выводу о том, что в современном мире представления о границах человеческого тела не просто размыты, но стремятся к полному стиранию. Как представляется, этот вывод ошибочен, так как появление киборга как самостоятельного субъекта и дискуссии об источниках идентичности киборгов лежат в поле современной философской антропологии, на пересечении гендерной, визуальной, критической теорий, постмодернизма и философии Другого. Можно утверждать, что если дискуссии о «третьем поле» в культурной антропологии XX века (исследования сексуальной идентичности и гендерных ролей *хиджра*² в индийском обществе и *бердачи*³ в обществах американских индейцев) деконструируют гетеронормативность традиционной культуры со стороны телесных функций и физических возможностей, опосредованных социумом, то киборг представляет, на наш взгляд, деконструкцию *антропо-нормативности* — традиционных культурных представлений о возможностях взаимной адаптивности тела и техники, пределах сохранения антропологичности, и даже формирования «особой расы» людей-машин, симбиоз которых представляет новое культурное и антропо-

логическое явление, ставшее самостоятельным феноменом в пространстве «цифровой культуры». В частности, Д. Харауэй выдвинула теорию «кибер-субъективности»⁴ как гибридного проекта, делающего акцент на стратегической субъективности, соответствующей информационному обществу. «Интернет-утопия» виртуальных миров внедряет в сознание масс идею пространства, свободного от «возраста», «гендера», «расы», имущественного и экономического статуса, физических параметров рождения, что само по себе значительным образом трансформирует идею *человекоподобия* киборгов в информационном, постгуманистическом обществе.

Другие исследователи ведут спор о гибридной сущности киборгов, и о том, какие именно существа, созданные виртуальным пространством и воображением интернет-пользователей, являются киборгами, то есть *новой пост-антропологической расой*, а какие не являются. С одной стороны, киборг демонстрирует триумф интеллекта и отказ от эмоций, что как бы делает его идеалом сциентистской культуры. С другой стороны, тело киборга обладает сверхвозможностями, которые нередко превосходят все доступные человеку, и это исключает его из мира человеческого, сближает с машиной, предназначенной для выполнения определенных функций (войны, примирения, охраны, защиты, и т. д.). Однако существует и третий аспект — киборги, вступающие в тесные взаимоотношения с человеческим миром, нередко «очеловечиваются» в эмоциональном плане, они принимают самостоятельные решения, руководствуясь не логикой, а симпатиями, либо моральными представлениями о «добре» и «зле», «красоте» и «уродстве». С точки зрения людей, окружающих киборгов в тот момент, киборги «очеловечиваются», со всеми плюсами и минусами данного процесса; с точки зрения самих киборгов, они эволюционируют и формируют собственную субъективность, независимую от субъективности создателя (создателей). Именно способность к самостоятельному принятию решений в ситуации не только интеллектуальной неопределенности, но и высокой эмоциональной насыщенности позволяет говорить о киборге как отдельной антропологической сущности.

В этом контексте интересна дискуссия, которая разгорелась в академических кругах в конце 1990-х — начале 2000-х годов, после выхода на экран первых и наиболее успешных фильмов с киборгами в качестве главных героев («Терминатор», «Робокоп», «Джонни-мнемоник», др). В частности, антрополог Д. Томас⁵ разграничил две разновидности пост-органических/транс-органических существ (киборгов), представленных в популярной культуре: человеческое тело, которое было «достроено» электронными или неорганическими имплантатами, второй же тип представляет собой человеческое сознание, переселенное в компьютер или компьютерные сети. Оба описанных типа квалифицируются в популярной культуре как «киборги», так как их нельзя однозначно причислить ни к представителям человеческой расы, ни к машинам, ни к сверх-сущностям (божественного порядка), поскольку сознание, даже пребывающее в компьютере, тем не менее, своим

¹ Руднев В. П. Тело // В. Руднев. Энциклопедический словарь культуры XX века: Ключевые понятия и тексты. М., 2001. С. 161.

² Фрейд З. Я и Оно // Фрейд З. Психология Бессознательного: Сб. произведений: Пер. с нем. / Сост., ред. и вступ. статья М. Г. Ярошевского. М.: Просвещение, 1990.

³ Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти: Пер. с фр. СПб.: Ювента; Наука, 1999.

⁴ Сартр Жан-Поль. Буття і Ніщо. Нарис з феноменологічної онтології / Пер. с фр. В. Лях, П. Татарчук. К.: Основи, 2001. С. 322.

⁵ Kroker A., Kroker M. Body Invaders: Panic Sex in America. Palgrave Macmillan, 1988.



СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

источником имеет человеческого субъекта. Исследователи, работающие в области кибер-идентичности, настаивают на необходимости дифференциации *киборгов*, *андроидов* и *роботов*⁶, которые репрезентируют разные подходы в понимании источников антропологичности: роботы представляют собой производные механики, как про внешнему виду, так и по функциям, им приданным. Андроиды могут выглядеть и как роботы, и как человекоподобные организмы, однако в них неорганические компоненты не комбинируются с органическими, андроиды принадлежат миру техники (как бы это не скрывали сами андроиды). Киборг — это существо, порожденное на границе человека и машины (либо животного и техники), он способен самоуправляться, самовосстанавливаться и даже самосовершенствоваться, что делает его представителем принципиально нового класса феноменов, которым не может быть отказано в антропологичности. В той же степени, в какой виртуальная идентичность является *гибридной* и *трансформируемой*, телесная природа киборга является гибридной и трансформируемой, так как такие базовые характеристики как жизнь-смерть, мужское-женское в ситуации с киборгом теряют свое значение.

Киборг локализуется в мире, где границы между животным, человеком и машиной проницаемы либо прорваны. Анна Балзамо считает, что киборги, являясь продуктом индустриальной эпохи, своей символикой уходят глубоко в психическое бессознательное, человеческие страхи и желания. Значение киборгов как «постмодернистской школы» двоякое: киборг — это максимально объективированный «чужой», друговость которого позволяет человеку острее ощутить собственную антропологическую идентичность. С другой стороны, воспринимая и впуская эту «друговость» в собственную культуру, человечество (и, в частности пользователи Интернет) учатся большей толерантности в восприятии непохожих на повседневные, человеческие формы жизни. Киборг деконструирует само содержание категории «друговости», совмещая в себе одновременно оппозицию и «органического», и «неорганического» мира, понимаясь как *другой* и в пространстве «машин и механизмов» (будучи визуально подобным человеку), и как *другой* в человеческой реальности, так как по своим качествам, целям и возможностям превосходит человеческие. Интернет дает шанс радикально изменить гендерные стереотипы, роли и идентичности, создавая новые *имиджи*, языки и виртуальные «номадические» субъективности.

Классическими визуализациями киборгов принято считать фильмы «Терминатор» (Дж. Камерон, 1984) и «Робокоп» (П. Верховен, 1987). Символизм киборгов в этих фильмах аналогичен символизму супергероев в полицейских боевиках — безотказных человеко-машин, воинов-роботов, единственных функций которых является война и убийство. По ходу сюжетов киборги тем более воспринимаются как положительные герои, чем большее количество «человеческих» черт они демонстрируют. Анна Балзамо считает, что первые киборги репрезентировали мужской гендер вследствие того, что максимальная, технологическая рациональность в традиционном обществе ассоциируется с маскулинностью. Результатом гендерной ди-

хотомизации был тот факт, что даже режиссерам, людям с богатой фантазией, трудно было представить робота-женщину. Конструирование гендерно-феминных киборгов развивалось совсем по другой линии, их создатели опирались на традиционные культурные схемы: женщины — воспроизводительницы рода и женщины — объекты сексуального желания. Классическими фильмами этого типа являются «Чужой» (1979) и «Чужие» (1986), где фигура женского робота на самом деле является отсылкой к «матери-машине», к гиперболизации инстинкта воспроизведения, технологиям *суррогатного материнства* и *искусственного оплодотворения*. Необходимость уничтожения женских киборгов, в отличие от мужских, в кинофантазиях мотивируется даже не столько «чужеродностью» объектов, их нежеланием «антропологизироваться», сколько тем самым неостановимым инстинктом воспроизводства.

В повседневной жизни кибер-феминизм стирает границы «женственности» и «мужественности», вводя в культурный дискурс образы «кибер-аватар», «кибер-герл», утверждая тем самым новые перспективы для развития женской индивидуальности и делает женскую индивидуальность менее фиксированной. Кибер-феминизм как бы поддерживает идею появления мира, в котором человек станет *бесполом*, *безрасовым*, *над-индивидуальным*, то есть всемогущим в своих желаниях, подобно богу, а компьютерные технологии изменяют сознание масс, создавая в Интернет образы женщин нового поколения — «гендер-гибридов», «феминистских аватар». Борясь за права женщины в сфере образования, равной оплаты труда, профессиональной самореализации, либеральный феминизм 1960-70-х годов, тем не менее, оставался в рамках традиционных гендерно-сексуальных дефиниций, в которых «феминное» ассоциировалось с «эмоциональным», «пассивным», «телесным», «природным» началом, в то время как «маскулинное» — с «интеллектуальным», «активным», «культурным» и «вербальным». Кибер-феминизм явился открытием 1990-х годов и сформировался как изначальный вызов, сопротивление представлениям о присущей «женской культуре» технофобии и технологической «некомпетентности» женщин. Он представляет собой постгуманистический, постмодернистский, постлиберальный проект, который сочетает в единый гибрид «женщину» и «компьютеры», «женщину и технологию», противопоставляя новый взгляд сциентистским теориям о биоидной сущности женского. Поэтому киборгов на телеэкране рассматривают с точки зрения «технологических репрезентаций гендера» эпохи Постмодерн⁷. На следующем уровне появляются образы «добрых вампирш», «демонических фей» или «ангелов-воительниц», пол и сексуальность которых трудно определяются, трансформируются. Зачастую эти образы навеяны произведениями радикальных феминистских фантастов — Урсулы Ле Гуин, Джоанны Русс, Вильяма Гибсона. Многие кибер-теоретики считают, что использование виртуальных пространств и кибер-технологий является весьма перспективным шагом в развитии женской эмансипации и женского самосознания⁸.

⁷ Делез Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения. Анти-Эдип. М.: ИНИОН, 1990.

⁸ Haraway D. Simians, Cyborgs, Women: The Reinvention of Nature. Free, London, 1991. Nanda S. Neither Man Nor Woman: The Hijras of India. Belmont, CA, Wadsworth, 1990.

⁶ Yus F. Internet-mediated communication in context. John Benjamins Publishing company, 2011. P. 20–21.



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

В интернет-культуре существует также особое направление, называемое «кибер-этнографией» (Анна Бальзамо, Никола Никсон, Сюзан Сулейман), представители которого исследуют фундаментальные основы интерпретирования киборгов, гендера, тела в Интернет как культурных знаков. Например, Анна Бальзамо вводит термин «киборг-космология»⁹, устанавливая, тем самым, происхождение «героев» кибер-пространства от мифологических сюжетов и архитипов. Интересной в культурологическом плане является апелляция кибер-«этнографов» к женским образам «запрещенных религий», которые несут в себе (по их мнению), силу не репрессированного, абсолютного женского начала. В американской кибер-культуре это символические фигуры Мадам Бригитты, Черной Королевы или Дамбаллы, вошедшие в массовое сознание из вуду, религии черных рабов, долгое время пребывавшей под гнетом белых колонизаторов. Отождествление с мощными, непредсказуемыми, загадочными и своенравными богинями для большей части женщин-пользовательниц символизирует вызов традиционной культуре, которая в течение многих столетий подавляла творческое начало женщин.

Распространенными образами киборгов в постмодернистском кино выступают «тайные агенты», которые могут сливаться в единый образ. Киборги-убийцы визуализируют страх массового сознания перед рациональностью, не поддающейся гуманистическому контролю со стороны общества, перед возможностями «закрытой науки», которая подается в массовой культуре как некое подобие «масонского клуба». Технологии, способные расчлени и заменить человеческое тело, зрелищно репрезентированы в фильмах «Джонни-мнемоник» (1995), «Люди в черном» (1997), «Матрица» (1999). Например, в «Джонни-мнемоник» смерть изображена в образе «улично-проповедника», заменившего все части своего тела искусственными, и испытывающим отвращение ко всему живому, естественному в теле. Разные типы сознания вне демонстрируют почти все герои фильма — и дельфин, обладающий человеческим сознанием, и своим поведением как бы трансгрессирующий границы человеческого и животного сознания; и женщина-призрак, сознание которой живет в компьютерных сетях после ее телесной гибели (трансгрессия телесного и духовного), и сам главный герой Джонни, который представляет собой кибер-гибрид, сращение человека и компьютера, чья голова используется для перевозки контрабандной информации. Несомненно, в этом фильме показаны разные формы интеграции человека и техники, и даже животного и техники, что возможно только при разделении телесного и духовного существования, и даже противопоставления сознания и физической плоти, а также самосознания и объективированной информации, которая «просто» хранится в мозгу, но не затрагивает оснований идентичности.

В культовом блокбастере «Люди в черном» реальности накладываются одна на другую, это происходит благодаря принятию одновременного существования нескольких параллельных реальностей. Например, инопланетянин-агрессор «натягивает» на себя тело жертвы, как халат или маску, тем самым пол-

ностью де-натурализуя представления о телесности и физических параметрах тела. Даже побывав в желудке у «межзвездного жука», один из главных героев остается жив, в то время как космическое чудовище уничтожается. Морг — одно из постоянных мест действия в этом фильме, и главный герой со своей будущей избранницей знакомится именно там. Героиня фильма — патологоанатом, которой доводится вскрывать трупы инопланетян, и которая в самом начале фильма с брезгливостью изрекает: «Фу, не люблю живых!». Свидетельством того, что этот фильм воплотил наиболее сокровенные и массовые фантазии постмодернистского сознания о взаимопроникаемости живого и неживого, человеческого и нечеловеческого является то, что в фильме происходит до десяти разнообразных, иногда довольно изощренных убийств, однако все они представлены настолько иронично, в сопровождении специфически американских острот, что ужас смерти сменяется удовольствием от ее созерцания.

В фильме «Матрица» (братья Вачовски, 1999), быстро приобретшим статус культового, телесность распадается в несколько уровней реальности, сосуществующих и взаимодействующих. При этом тело и сознание способны существовать независимо друг от друга, что является аллюзией к декартовскому дуализму и, таким образом, вполне подтверждает слова Б. Гройса о том, что весь этот фильм можно рассматривать как сплошную иллюстрацию к современной философии¹⁰, и добавим от — философии, опосредованной массовой культурой, а вовсе не той, которую преподают в университетах. Фактически, «Матрица» репрезентирует мифологему цифровой культуры, включая в фильм несколько архетипических интернет-сюжетов. На наш взгляд, можно утверждать, что современная массовая культура подвергалась значительной «интеллектуализации» за счет пересказов сюжетов античной и классической литературы, мифов народов мира, выложенных на интернет, а также кратких пересказов основных идей почти всех известных философов в Википедии. Именно такое, «всеобщее», «модное», «коммерческое» знание современного общества репрезентирует на наш взгляд, сюжетика «Матрицы».

Один из базовых сюжетов «Матрицы» это победа кибернетических монстров над человечеством, монстры не только управляют миром, но и моделируют виртуальную реальность, которую обычные люди принимают за действительную. Этот сюжет, с одной стороны, легко найти в мифах, в частности, в античных мифах о борьбе богов и титанов; с другой стороны, образ моделируемой реальности, в которой без проблемно существует большинство населения планеты, может быть реферирован к современной массовой культуре, которая формируется телевидением, рекламой и ангажированными новостями и, по большому счету, ничего общего не имеет с реальной жизнью (что и было с изяществом продемонстрировано в известном американском фильме «Плутство», 1997). Также этот сюжет можно рассматривать как образ интернет-пространства, которое все более стремится заместить реальность (виртуальные знакомства, виртуальный секс, виртуальные деньги,

⁹ Roscoe W. Changing ones: Third and fourth genders in native North America. New York: St. Martin's, 1998.

¹⁰ Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. // Гендерная теория и искусство. Антология 1970–2000 / Под ред. Л. М. Бредихиной, К. Дипуэлл М.: РОС-СПЭН, 2005.



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

и т. д.), и, погружаясь в которое, человек все более теряет связь с физическими (телесными) проявлениями личности и попадает в мир тотальной симуляции (Ж. Бодрийяр). Таким образом, общий сюжет «Матрицы» можно рассматривать и как иллюстрацию к футурологическим дистопиям (типа «Водного мира» или «Джонни-мнемоника»). В этой виртуальной утопии важно, что все эти бесконечные и динамичные виртуальные миры, порожденные искусственным интеллектом, заключены в микрочип, и их (виртуальные миры) можно игнорировать, включив/выключив микрочип, до тех пор пока кибер-сюжет неожиданно не становится *травматичным* для субъекта. Зритель сталкивается с парадоксальностью жизни: несовершенство мира является одновременно и знаком его виртуальности, и знаком его реальности. Поэтому в фильме, если умираешь в реальности виртуальной, регулируемой матрицей, то умираешь и в физическом мире. Логика вытекающего из этого ответа, лежит вне сюжета фильма, но стремиться показать двусмысленность того, как киберпространство воздействует на человеческую жизнь: погружение в киберпространство может усилить телесный опыт (новая чувственность, новое тело с большим числом органов, новый пол...), но также оно открывает возможность тем, кто управляет машинами, кто управляет киберпространством, буквально похитить тело субъекта, лишив личность контроля над ним.

«Матрица» как бы визуализирует древний утопический проект эзотерических учений (орфических, дионисийских), в которых материальное, физическое тело видится как «тюрьма», «помеха», «кокон», «оболочка», от которой можно и необходимо избавиться. Поэтому герои «Матрицы» — повстанцы, осознавшие иллюзорность навязанной им повседневности. Нео, будучи раненным в конце фильма, не чувствует этого, пока не видит своих ран, после чего моментально умирает и затем, уверовав в свою избранность, воскресает. В этом фрагменте смерти и воскресения можно усмотреть визуальные референции к еще одной знаковой книге постмодерной культуры «Жизнь после смерти» Р. Моуди¹¹. В «Матрице» с очевидностью визуализированы рассказы умерших и вернувшихся об образах «перехода», света в конце тоннеля, капанья воды, голосов умерших родных и т.д. Главными положительными героями выступают «мертвые другие», при помощи которых происходит возвращение в физический мир телесной жизни.

Основные категории, на которых строится «Матрица», называются главными категориями «цифровой культуры»: виртуальная реальность, сознание «вне тела», симуляция, симулякр, кибер-пространство, помимо которых широко используются визуальные психоделические образы, также реферированные к современным биотехнологиям, нейролингвистическому программированию и трансперсональной психологии С. Грофа. Например, визуальный ряд «Матрицы» начинается с изображения непрерывно стекающих по черной стене вертикальных потоков зеленых иероглифов и цифр, которые обладают очевид-

ным *психоделическим эффектом*, порождают удовольствие от созерцания образов, не имеющих логического смысла, но которые при минимальном воображении можно принять за сплетения лент ДНК, генетического кода всякого живого организма. На самом деле, это симуляция «живого» и, возможно, отсылка к фундаментальной идее восточной религиозной традиции — идее пробуждения.

В результате проведенного анализа можно сделать следующие выводы:

- 1) киборг представляет собой радикальное стремление популярной культуры к акцентуации границ (маргиналий) как производящей «территории свободы» («гетеротопии», в терминологии М. Фуко), в отличие от Центра, производящего фиксированного, стабильные и несвободные тела и идентичности;
- 2) маргинальность киборга является базовым качеством его экзистенции, что позволяет утверждать некоторым исследователям рождение «новой расы», не-человека, не-машины, совмещающего в себе органический и неорганический принцип, как источник нового типа телесности и идентичности;
- 3) кибер-идентичность обладает гораздо более высокой полиморфностью репрезентаций по сравнению с социо-культурной и физической идентичностью, так как ее источники поистине неисчерпаемы и могут меняться в соответствии с прагматикой коммуникации, либо игровыми интенциями субъекта; таким образом, можно утверждать, что кибер-субъективность разрушает («размывает») антропо-нормативность традиционной культуры и коммуникации;
- 4) новые технологии не имитируют реальность, но создают новый ее тип, в пространстве которой возможно рождение кибер-тела и кибер-идентичности, которые сосуществуют параллельно с физическим телом, однако расширяют его возможности, также как и возможности человеческого сознания;
- 5) новый тип кибер-телесности стирает картезианский дуализм тела и разума, так как личность киборга может быть «заключена» в его разум, в то время как «душа» — в микрочип, который может включаться и отключаться в нужный момент, соединяя «душу» с телом или с компьютером по выбору, таким образом, форма существования также превращается в предмет выбора;
- 6) кибер-идентичность акцентирует относительность (релевантность) традиционных экзистенциальных характеристик человеческого тела (таких как жизнь-смерть, мужское-женское, старший-младший, сексуальность, др), а также местоположение в пространстве и во времени, таким образом, основной формой репрезентации становится интенциональность сознания, стремление представить свою субъективность в тех параметрах, в каких это задумывает создатель; таким образом, кибер-тело стимулирует развитие толерантности в обществе и возможности расширения сознания в принятии новых — других, — форм телесности.

¹¹ Tomas D. Old Rituals in New Space : Rites de Passage and William Gibson's Cultural Models of Cyberspace, In: Cyberspace: First Steps, ed. M. Benedikt. Cambridge: MIT Press, 1991. P. 31–47.

