

МІФОТВОРЧИЙ ПОТЕНЦІАЛ ІНТЕРНЕТУ В СИТУАЦІЇ АЛЬТЕРМОДЕРНУ: СИМУЛЯЦІЯ CONTRA САМІСТЬ

*Більченко Євгенія Віталіївна,
доктор культурології,
професор кафедри культурології
НПУ імені М.П. Драгоманова*

У світлі кризи постмодерну та посилення тенденцій до повернення у дискурс модерну у вигляді ідеалу нової раціональності акцентується проблема *реконструкції самості*. Яскравим втіленням ідеалу альтермодерну є трансформований суб'єкт *cogito* – метафізичне Я людини, архетипом якого постає Дух, Абсолют, Бог, сакральне, – але не трансцендентально-універсальне (як це було за доби класики), а екзистенційне та трансперсональне. Реконструкція суб'єкта постає альтернативою щодо процесів *симуляції* та призводить до відродження метафізичних форм самовираження особистості. Некласичний феноменологічний підхід до тлумачення сакрального як феномену переживання кінцевого смислу буття (Межі) дозволяє вбачати *Sacrum* не лише в релігійно-міфологічному досвіді (значення якого, до речі, зростає, у ситуації після «оргії»), але й у позірно світських текстах культури, зокрема у мережевій свідомості.

Нове сакральне, актуалізоване в мережі Інтернет, породжує специфічні ієрофанії, що реанімують колективні емоційні шаблони та ментальні патерни, які керують міжетнічними, міжрегіональними і міждержавними відносинами, спричинюючи інформаційні конфлікти. Тому важливість неупередженого феноменологічного осмислення простору Інтернету як топосу вироблення нових міфологічних смислів становить інтерес для сучасної гуманітаристики. Введення категорії *Difference, Межі* (принципово відмінного), будучи даниною чисто протестантському жесту ставлення до Бога як до *абсолютно Інакшого* (у П. Тілліха – «зустріч з незнайомцем» [1, с. 242], одночасно дозволяє по-новому (феноменологічно та семантично) поглянути на феномен релігійно-міфологічного як на *кордон останнього смислу* (метанаративу), стосовно якого і культура (секулярна традиція), і власне релігія (система догматів, обрядів, інституцій) «зрівняні» у правах у плані однакового віддалення і наближення до недосяжного горизонту абсолютного. Звідси – розроблений П. Тілліхом метод «*кореляції*» сотеріологічної та евдемонічної систем буття – *діалогу релігії і культури*. За допомогою даного методу відбувається *вертикальний зондаж*

інтерпретація світських текстів культури в аспекті реконструкції у них сакральних смислів.

Актуалізація феномену сакрального «після оргії» (Ж. Бодрійяр) постмодерну дозволяє нам, застосовуючи теологічну кореляцію, розглядати *новітні феномени глобальної культури як носії імпліцитно вміщеного у них священного, у межах якого зберігаються традиційні метафізичні форми самовизначення людини (міф, молитва, медитація, ініціація)*. Новітні космогонії, складаючи матриці цілих «Всесвітів» фігурують у якості архетипної основи поп-культури, пронизуючи собою молодіжні рухи, сюжети кінематографу, літературні фабульні структури, сценарії відеоігор, демонструючи дієвість *архетипів: історії, космосу, хаосу, Золотого віку, вічного повернення, імені, героя, чуда, Чужого*.

Спираючись на неklasичну феноменологію релігії доцільно порівняти віртуальність з темпоральністю міфу *про героя (мономіфу)*, який здійснює шлях до архетипу самості (руху до божественного із подальшим вічним поверненням) - *ініціацію*. Проблема сакрального буття в Інтернеті з точки зору технофобії виглядає «банальною», зважаючи на те, що в романтичній гуманістиці загальним місцем стало твердження, що віртуалізація через симуляцію та релятивацію цінностей, їх загальне розмивання та розсіювання (згадаймо пізнього Ж. Бодрійяра), викликає смерть Бога – деконструкцію сакрального досвіду індивіда, що, перетворюючись у користувача мережі, розчиняє свою самість у плюральних ризомних дискурсах. На зміну реальній людині приходить ідеал «людини віртуальної», своєрідної *Homo Virtualis*, або «людини відсутньої», назвемо її умовно *Homo Absenus*. Візуальна мова створює багатошарові гібриди та комбінації людських зображень, які передають ілюзію руху, ризоми та інтертексту. Наприклад, фото людини дає тільки початковий шар для вироблення її комп'ютерного зображення, що спочатку імітує фотографію, як кіно спочатку імітувало театр, а печатна книга – рукописну. Поява нової структури повністю розчиняє попередню: усе плинне, транскультурне, дифузне, усе не підлягає суворій фіксації. Фотографія як панівний тип зображення піддається витонченій технічній обробці, що чимось нагадує пластичну хірургію, і втрачає реальність, перетворюючись на імідж-ідеал суб'єкта як продукту трансестетики й транссексуальності.

Відрив електронного від тілесного, віртуального від реального, уявного від матеріального, призводить до того, що суб'єкт перетворюється на предмет бажань Іншого, він зникає як неповторна особистість. Образний Всесвіт, який створює медіа-технологія –

«матриця» – передбачає моделювання імітованої «віртуальної людини» (Дж. Гаєта) – *іншої для інших*. Моделювання такої реальності нагадує чимось середньовічний християнський акт креаціонізму, то роль Бога зухвало переймає на себе програмний розробник – з тією лише різницею, що його космос є міметично вторинним стосовно живої природи і включає у неї свої штучні об'єкти, демонструючи «імітацію реальності» та «нерівномірність розвитку» (Л. Манович). У результаті нова внутрішня структура (інфраструктура) приховується під старою зовнішньою оболонкою суперструктури, утворюючи шпенглерівську хибну форму (псевдоморфозу) – симулятивний гіпертекст з будовою одного змісту, а виглядом іншого. Генерація героїв на комп'ютері, аж до штучного комбінування різних частин тіла, не залишає місця для живої реальної людини – ні для актору, ні для його прототипу, ні, зрештою, для Автора і Читача, залучених у гігантський рух нових систем. Тотальну симуляцію у медіа-арті передає технологія «Повне Захоплення» (Total Capture), що поширюється, подібно до вірусу на усю реальність зображеного, перетворюючи її на різновид нового міфу.

Симуляція самоті призводить до *втрати трансцендентної глибини буття*. Звідси – взаємопов'язані процеси віртуалізації та деонтологізації. Але взаємозв'язок віртуальності з цариною симулякрів не можна оцінювати однозначно: з одного боку, Інтернет відкриває простір для маніпуляції, з іншого – виводить на рівень архетипів, тобто самоті, що допомагає людині заново утвердити себе в бутті. Можливо, тому етимологія терміну «віртуальність» від латинського слова «virtus» («честь», «доблесть»), фіксує статус героїчності суб'єкта, показує його гідність як гравця.

Зокрема, американський психоаналітик Дж. Кемпбелл уподібнює буття ініційованої людини в ігровому віртуальному світі архетипічному циклу випробувань релігійно-міфологічного героя, «мандри» якого нагадують вічний коловорот – «повне коло, від гробу утроби до утроби гробу» (англ. «fool circle, from the tomb of the womb, to the womb of the tomb»). Звідси – універсальна для всіх народів динамічна схема «*мономіфу*», структура якого передбачає наявність трьох взаємопов'язаних елементів: «*вихід*» героя (з профанної дійсності), «*ініціація*» (посвячення у дійсність сакральну – як правило, за допомогою надприродних істот-помічників) та «*повернення*» (до звичайного світу на новому витку духовного буття) [2].

Мономіф як єдина матриця наративу про життя і пригоди Героя передбачає наявність обов'язкових ключових елементів: заклик до мандрів через вторгнення у буття Dasein магічних елементів,

трікстеріаду покровительства метафізичних істот, подолання першого порогу, переродження для надприродного буття, шлях випробовувань з фантастичними зустрічами, мандрями, та пригодами, прихід Аніма та зустріч з Богинею, духовне возмужіння героя, примирення з Батьком як втіленням Закону, апофеоз ініціації та фінальний двобій зі злом, винагорода у кінці шляху, відмова від повернення, перетин порогу повсякдення, повернення і вироблення свободи жити у повсякденні у якості володаря двох світів.

Архаїчна ініціація Героя проектується у віртуальну реальність, яка сприймається як топіка міфу: наприклад, Р. Бартл розглядає геймера як Героя, який у кіберпросторі проходить ті самі стадії, що й архаїчний герой: наприклад, поклик у вигляді реклами, допомога трікстерів в особі веб-форумів, перетин першого порогу як вмикання програмного забезпечення, зустріч з Богинею як зіткнення з набутою цариною досвіду, примирення з Батьком (програмістом), свобода жити реальними проблемами та повсякденним буттям, використовуючи час від часу ескапічній вихід у світ комп'ютерних пригод [3].

Чим принципово відрізняється сакральне у віртуальному просторі від онтологічного сакрального реальних подій? З одного боку, віртуальний міф, утверджує суб'єкта як самість (virtus). З іншого боку, відбувається симуляція міфу, яка цю ж самість руйнує через безперервне «відкладання» копій. Головний закон медіа, сформульований М. Маклюеном: «The medium is the message» («Засіб – це повідомлення»), зміщуючи увагу із змісту на механізм передачі інформації, деонтологізує (позбавляє буттєвого змісту) категорії життя і смерті як маркери сакрального, перетворюючи умирання на перманентний процес висвітлювання (за Ж. Бодрійяром, «вибілювання») трагедії як засобу сатисфакції (що чудово простежується у способі висвітлення подій АТО в Україні). Таким чином, у ході застосування корелятивного та інтерпретаційного методів нам вдалося репрезентувати Інтернет як сферу реалізації мономіфу героя, самість амбівалентно симулюється (в аспекті особистого) та набувається (в аспекті трансперсонального).

Список використаних джерел:

1. Тиллих П. Избранное: Теология культуры / Пауль Тиллих ; [пер. с англ. Т.П.Лифинцевой]. – М. : Юрист, 1995. – 479 с.
2. Кэмпбелл Дж. Герой с тысячью лицами: миф. Архетип. бессознательное / Джозеф Кэмпбелл ; [пер. с англ. А.П. Хомик]. – К. : «София», Ltd., 1997. – 336 с.
3. Bartle R. Designing Virtual Worlds / Richard Bartle. – N.-Y.: New Riders Games, 2003. – 741 p.