

Федеральное агентство по образованию
Филиал Государственного образовательного учреждения
высшего профессионального образования
«Российский государственный гуманитарный университет» в г. Кирове



Социально-антропологические проблемы информационного общества

**Материалы III Всероссийской
научно-практической конференции**

18–19 декабря 2009 г.

**Киров
2009**

УДК 316.42
ББК 60.524
С69

Печатается по решению учебно-методического совета филиала ГОУ ВПО
«Российский государственный гуманитарный университет» в г. Кирове

Редакционная коллегия: *С. В. Мудролюбова*, кандидат педагогических наук,
директор филиала РГГУ в г. Кирове;
Е. В. Харунжева, кандидат педагогических наук,
заведующий кафедрой математических и
естественнонаучных дисциплин
филиала РГГУ в г. Кирове;
О. Ю. Поляков, доктор филологических наук,
заведующий кафедрой гуманитарных
и социально-экономических дисциплин
филиала РГГУ в г. Кирове

С69 Социально-антропологические проблемы информационного общества :
материалы всероссийской научно-практической конференции (18–19 декабря
2009 г.). – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2009. – 203 с.

ISBN 978-5-93825-776-4

В сборник вошли материалы участников Всероссийской научно-практической
конференции, отражающей широкий спектр социально-антропологических проблем
информационного общества. Представленные материалы могут быть полезны
научным работникам высших учебных заведений.

УДК 316.42
ББК 60.524

ISBN 978-5-93825-776-4 © Российский государственный гуманитарный университет,
филиал РГГУ в г. Кирове, 2009
© Вятский государственный гуманитарный университет
(ВятГГУ), 2009

О. А. Штайн
**КУЛЬТУРА ПЕРФОРМАНСА И ТЕЛЕСНЫЕ ПРАКТИКИ
СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА**

Появление культуры перформанса – результат не столько сближения культурных практик и форм, сколько поиска зрелищ, находящихся вне языковых барьеров в современном поликультуральном, полирелигиозном и полиэтничном мире.

Новые формы коммуникации, способные преодолеть границы национальных и этнических традиций, приводят к появлению универсального языка, где речевые средства общения обнаруживают очевидные ограничения, в то время как визуальные образы – преимущества. Экран (кинематограф, телевидение, компьютер) становится движущей коммуникативной и перформативной силой.

В. Беньямин [1, с. 34] описывает современное общество как потребляющее зрелища и материальные блага. Метафора «спектакля» [2] акцентирует внимание на визуальном аспекте коммуникации между людьми, превращая современное общество в зрительское, а современного человека в актера-зрителя, манифестатора, включенного в движущийся и непрерывно меняющийся поток информации, быстрый темп жизни, множество исполняемых в обществе социальных ролей.

Тело индивида в информационную эпоху становится знаком, полноценно участвующим в коммуникационном процессе. «Тело может быть каким угодно; это может быть какое-то животное, тело звуков, души или идеи; оно может быть лингвистическим телом, социальным телом, некой коллективностью» [4, с. 40].

Изменения в современной культуре привели к преобразованию человеческой телесности. М. Фэзерстоун [6, с. 4] говорит о теле современного человека как о «модифицированном» – преобразованном с помощью технических средств. С телом обращаются как с бесформенной субстанцией, подвергая его татуированию, обрезанию, скарификации, протезированию, наращиванию или уменьшению объемов. Его изменяют с помощью химических препаратов, хирургического вмешательства, гимнастики, бодибилдинга, фитнес-практик, анорексии, диет и голоданий. С помощью тренажеров, пищевых добавок, анаболических стероидов возводят бастионы бугрящихся мышц вокруг идеи совершенного тела. Телесные практики – это ремесло (body-building) или искусство (body-sculpting) построения своего и чужого тела. В

спортивном зале посетители проходят через конвейер тренажеров, каждый из которых тренирует различную группу мышц. Телесные практики напоминают механический процесс сборки мышц, манифестируемых другому.

Постиндустриальное общество всеобщего потребления часто находится в состоянии непрерывного перформанса и карнавала. Исследователи говорят о том, что рано или поздно многие профессиональные сферы деятельности потребуют изменений человеческого тела. Возможное повсеместное внедрение в повседневную жизнь человека самоуправляемых транспортных средств, систем мультимедиа, компьютеров будет способствовать формированию нового человеческого тела со встроенными системами, заменяющими и активизирующими функции внутренних органов, поверхностей тела, органов восприятия, о чем свидетельствуют успехи в области биоинженерии – появление и внедрение перезаряжающихся кардиостимуляторов и искусственных суставов.

Тело современного человека становится полем практических трансформаций, своего рода континуально сменяющихся телесных практик. Наблюдается процесс метафоризации телесности – существование тела вообще, но не тела в его специфической конкретике. Универсальное бескачественное тело является «образным аналогом» информации и количества («симулякр») [3]. Его называли «протоплазмической субстанцией», «средой интенсивностей», «кинестетической амебой» [4, с. 278]. Тело, желающее бродить по Сети, физиологически атрофируется, в то время как тела-образы, предъявляемые в рекламной, художественной и виртуальной реальности, совершенствуются, становясь энергичнее, красивее и оригинальнее оригинала.

Стремление преобразить свое тело у современного человека перерастает в преследование. Идеалы красоты благодаря цифровым технологиям становятся «постчеловеческими»: невероятно красивые модели существуют в виде цифровых фотографий, подретушированных в компьютерных программах. Перевернутые отношения между копией и оригиналом (так называемый постмодернистский психоз) проявляется и здесь. Протогенные образы с рекламных постеров и глянцевого журналов заставляют людей чувствовать неуютно в своей телесной оболочке, подвергнутой ожирению, облысению и увяданию.

В виртуальной реальности тело лишается свойств, в том числе импульса боли и удовольствия. Общение в Сети не подразумевает афиширования своего пола, возраста, национальности, профессии. В Сети циркулирует воображение и мысль, а чистое мышление предполагает трансформацию телесности. Тело

распадается на множество телесных практик, бесформенных, расчищенных для нанесения знаков или вживления чипов. Распространение моды на пирсинг – своего рода пробное внедрение чипов в человеческую плоть.

Метафорой телесных практик современного человека является морфинг – компьютерная анимационная техника, позволяющая вымышленному персонажу, к примеру роботу-убийце, растворяться в воздухе, становиться женоподобной медсестрой, пузатым работником психбольницы или линолеумом на полу. Подобные технические спецэффекты встречаются как в художественной, так и в компьютерной реальности и становятся образом трансформации телесных практик. Благодаря морфингу человеческие и живые тела напоминают текучую субстанцию, готовую заполнить сосуды различной формы.

Голливудские «морфы» (результат морфинга как процесса преобразования), терминаторы и суррогаты, женщины-кошки, человеки-пауки, отражаются аналогами в реальной жизни в виде транссексуалов или людей-продуктов пластической хирургии. Например, Ла-Тойя Джексон, Синди Джексон, перенесшая более 20 пластических операций, чтобы стать похожей на Барби, сам «король» Майкл Джексон.

Генная инженерия позволяет вводить цепочки ДНК одного организма другому: «Теперь мы умеем выходить за границы определенного вида, объединять достоинства и пороки видов и закладывать в виды... свойства, ранее не встречавшиеся ни у одного из них», – пишет Джон Харрис в книге «Чудо-женщина и Супермен» [4, с. 314]. В связи с этим оправданы опасения общественности, что животные-мутанты станут прелюдией появления генетически измененных сверхлюдей.

Культура перформанса трансформируется в киберкультуру, ранее существовавшую в продуктах научно-фантастического направления. В киберкультуре тело становится уязвимым и воспринимается как проницаемая мембрана. Его цельность нарушена суставами из титана, микрорезисторными конечностями, синтетическими костями, имплантами. Э. Тоффлер писал, что в будущем миниатюрные компьютеры «будут имплантироваться в наши тела не только для того, чтобы компенсировать физические недостатки, но и для того, чтобы увеличить возможности человека. Граница между человеком и компьютером в какой-то момент окончательно сотрется» [5, с. 29].

Технологии подвергают сомнению существование цельного тела. Приверженец теории искусственного интеллекта Ф.-Т. Маринетти пишет: «Мы верим в возможность бесчисленных трансформаций человека, и без всякой

улыбки заявляем: в теле человека дремлют крылья» [4, с. 345]. В современном обществе наблюдается еще одна тенденция – говорить не о маскировке врожденных или приобретенных дефектов, не о вживлении чипов и различных механических устройств, а об имплантации здоровым людям совершенствующих природных материалов: превращение человеческих ног в конечности, способные совершить прыжки кенгуру, выращивание у простых смертных ангельских крыльев или мембран белок-летяг. Мечта Леонардо да Винчи о полете человека вдохновляет и сейчас.

Морфы, сверхлюди, киборги – результаты поиска расширения возможностей тела. Последующая «автоампутация» органов, наращивание имплантатов оставляют тень сомнений, что «деанимированное» тело не сможет почувствовать вкус яблока или соблазна, шероховатость опилок или сосновой коры, в какой-то момент закричит от страха, что позабыл, что значит иметь тело. Да и кричать будет уже нечем...

Трансформированные телесные практики современного человека являются частью культуры перформанса полиморфной информационной системы, в которой техника меняет полярность мира, растворяясь и размывая границы дихотомии: сознание/тело, естественное/искусственное.

Примечания

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. – М.: Медиум, 1996. – 91 с.
2. Ги Дебор. Общество спектакля. – М.: Республика, 1998. – 261 с.
3. Делез Ж. Различие и повторение. – СПб.: Петрополис, 1998. – 523 с.
4. Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков. – М., Екатеринбург: Аст, Ультра. Культура, 2007. – 478 с.
5. Тоффлер Э. Шок будущего. – М.: Республика, 2004. – 456 с.
6. Featherstone Mike. – Body Modification: An Introduction // www.Klinamen.com. – 26 p.