

Тело как интерфейс:

антропологические аспекты современных коммуникаций

Один из знаков перехода к стадии информационного общества можно усмотреть в том, что современный статус человеческого тела, его «культурный концепт», во многом определяется теми функциями, которые отводятся телу в опосредованных техникой процессах *коммуникации* (в противоположность, например, индустриальному обществу, где определяющими являются производственные процессы). Стремительное развитие и повсеместное распространение компьютеров и средств связи воздействует не только на наш образ мыслей, но и на образ жизни, формирует новые телесные практики и переписывает старую «карту тела». Компьютеры «загоняют человека в искусственные условия активизации как можно большего числа каналов, раздражающих и пробивающих перцептивную анемию и броню невозмутимости, ...пытаются деформировать как внутреннее, так и внешнее тело человека, его жесты, действия, поступки».¹

Сознание, язык и тело не развиваются изолированно, вспомним классика:

Благодаря совместной деятельности руки, органов речи и мозга не только у каждого в отдельности, но также и в обществе, люди приобрели способность выполнять все более сложные операции, ставить себе все более высокие цели и достигать их.²

До компьютера была книга – изобретение, которое на долгое время определило морфологию культуры. Влияние книжно-письменной традиции не ограничилось миром идей. Чтение потребовало небывалой доселе сосредоточенности и неподвижности (в противоположность, например, прогулкам в античных философских школах), сильно возросла нагрузка на глаза (поэтому очки стали непременным атрибутом интеллектуала³), а симптом «писчий спазм» говорит сам за себя.

Следующий этап – телевизор с пультом дистанционного управления плюс десяток-другой каналов на выбор – породил особый тип телезрителя – *couch potato* (ироничное выражение подразумевает одновременно как физическое бездействие, так и интеллектуальную пассивность).⁴ Сегодня наши руки не заняты изготовлением кремниевых ножей – наши глаза прикованы к экранам, а пальцы жмут на кнопки. Как коммуникации, опосредованные компьютером, могут повлиять на наше природное тело и его культурную проекцию?

Простые взаимодействия

Уже первые компьютеры обнаружили тот тип эмоциональной привлекательности, за которым следует физическая зависимость, поэтому ассоциация «компьютер –

¹ Савчук В. Конверсия искусства. СПб., 2001, с. 25.

² Энгельс Ф. Роль труда в процессе превращения обезьяны в человека// Маркс К., Энгельс Ф. Соч., т.20, М., 1961, с. 493.

³ Этот стереотип имел и трагические последствия. В Кампучии времен Пол Пота очки рассматривались как верный признак принадлежности к интеллигенции, а потому были достаточным основанием для расстрела.

⁴ Иосиф Бродский считал, что это техническое изобретение имеет глубокий смысл: «...появление дистанционного переключателя телевизионных каналов следует рассматривать как вторжение XXI века в наше время: мельканье на экране бунтующих толп вперемежку с апельсиновым соком и новой маркой автомобиля содержит пророчество нашего психического ландшафта.» (Бродский И. Взгляд с карусели // Курьер ЮНЕСКО, 1990. №8 (Август) С. 31-36.)

наркотик» появилась довольно рано.⁵ Джек Вейценбаум прекрасно описал «компьютерных наркоманов», проводящих у компьютера сутки напролет:

Где бы не организовывались вычислительные центры, ...можно наблюдать блестящих молодых людей, всклокоченных, часто с запавшими, но сияющими глазами, которые сидят за пультами управления вычислительных машин, сжав в напряжении руки в ожидании возможности пустить в ход свои пальцы, уже занесенные над кнопками и клавишами... Если они не находятся в таком трансе, то часто сидят за столами, заваленными машинными распечатками, которые они сосредоточенно изучают подобно людям, одержимым постижением кабристического текста. Они работают чуть ли не до полного изнеможения, по 20-30 часов подряд. Еду, если только они о ней заботятся, им приносят (кофе, кока-кола, бутерброды). Если возможно, они спят около вычислительной машины на раскладушках, но всего несколько часов, а затем – снова за пульт управления или к распечаткам. Их измятая одежда, немые и небритые физиономии, нечесанные волосы – все свидетельствует о том, что они не обращают внимания ни на свое тело, ни на мир, в котором живут. Они существуют ... лишь в связи с вычислительными машинами и ради них. Они – «машинные наркоманы», одержимые программисты.⁶

И если Вейценбаум объясняет притягательность компьютеров тем, что они позволяют человеку ощутить себя всемогущим властелином, то Майкл Хейм усматривает причину в особом эротизме компьютеров (в платоническом смысле):

Лишь небольшой философский шаг отделяет платоническую идею знания от матрицы киберпространства. ...Оба подхода сначала расширяют телесное воплощение знания, чтобы на следующем этапе отвергнуть его. В обоих случаях Эрос побуждает людей выйти за пределы бранный плоти, направляя человеческий дух к познанию чистых форм.⁷

Такой взгляд имеет много общего с техноспиритуализмом движения New Age, идеологи которого рассматривают компьютеры как одно из средств освобождения людей от инертной телесной оболочки, и обнаруживает неожиданные аналогии с предсказаниями Николая Бердяева, сделанными в начале XX века:

С вхождением машины в человеческую жизнь умерщвляемая не дух, а плоть, старый синтез плотской жизни. Тяжесть и скованность материального мира как бы выделяется и переходит в машину.⁸

Кажется, компьютеры продолжают тенденцию пространственного закрепощения и обездвиживания тела, начатую книгой и продолженную телевизором. Человек, работающий за компьютером, практически редуцируется к голове профессора Доуэля (неслучайно британский физик-теоретик Стивен Хокинг стал иконической фигурой современности).

Компьютер становится универсальным рабочим инструментом. Кинорежиссер и художник Питер Гринуэй замечает, например, по этому поводу: «Все делается компьютерной мышью, скоро и печать десятипальцевым методом будет лишней – любая работа от начала до конца будет сделана большим и указательным пальцами и седалищем.»⁹ Компьютер, по мнению британского режиссера, приводит к вытеснению телесности из человеческой деятельности, в

⁵ См. Браславский П. Компьютер – друг человека // МАКС, 1998, №1(2). С. 18-19.

⁶ Вейценбаум Дж. Возможности вычислительных машин и человеческий разум. От суждений к вычислениям. М., 1982. С. 161.

⁷ Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. N.Y., 1993. P. 88.

⁸ Бердяев Н. Судьба России. М., 1990.

⁹ Greenaway P. Kino gestern und morgen // Lettre International, 1998. Nr. 37. S. 87.

частности – из искусства. Из художественного произведения исчезает «отсылка» к телу художника и зрителя, пропадает «сопротивление материала», телесное напряжение и телесный стимул. Природа не терпит пустоты, поэтому по мере того, как активность тела при производстве и восприятии сводится к нулю, интенсивные телесные контакты – секс и насилие – заполняют экраны.

Но все-таки интенсивная работа с компьютером требует специфической моторики/сенсорики: в то время, когда тело неподвижно, вся двигательная активность сосредоточена на кончиках пальцев. Это существенное отличие позволяет проводить интересные аналогии: «...в компьютерном мире парадоксальным образом тактильная семиотическая система превалирует над визуальной. Движение пальцев юзера по клавиатуре имитирует технику чтения слепого по оттискам букв...»¹⁰

Некоторые авторы даже говорят в связи с этим о прогрессе и появлении нового вида человека – Человека Кликающего:

Возможности человеческого тела расширяются. И даже не в том смысле, что у Человека Кликающего вырастет какой-то новый палец для лучшего нажатия на мышку, а в том, что некоторые «само собой разумеющиеся» вещи в культурных практиках незаметно становятся другими. Новые телесные артефакты меняют институциональный статус мира и способы оценки фактов человека в этом мире. Тело начинает познавать мир по-другому.¹¹

Другие усматривают в этом высшую телеологичность:

...в компьютер изначально заложены моменты, провокативно утончающие душевную и/или духовную организацию пользователя. Клавиатура компьютера требует уже особой вида тонкости, а именно тонкой, дифференцированной работы пальцев, почти не связанной с приложением физического усилия... То же самое, но в еще более утонченном виде, касается работы с «мышью».¹²

А сосредоточенность и неподвижность при работе с компьютером может трактоваться как «определенный род медитативности и созерцательности»¹³.

Однако тенденция снижения физической активности при работе с компьютером вступает в противоречие с современным «атлетическим прогрессом», потребностью в движении и гиперактивности тела (сюда относятся всевозможные фитнес, бодибилдинг, джоггинг, а также употребление фармакологических средств и использование имплантантов). Эти две линии скрещиваются в таком феномене, как *виртуальная реальность*.

Виртуальная реальность

Виртуальная реальность (ВР) – технология, которая зародилась в 60-х гг. XX века на стыке исследований в области трехмерной компьютерной графики и человеко-машинного интерфейса. Целью разработчиков ВР было создание максимально естественного интерфейса, устранение «зазора» между человеком и

¹⁰ Голынкин-Вольфсон Д. О соблазне, власти и киберпространстве // Художественный журнал, 1997. №19/20. С. 80-82.

¹¹ Тарасенко В.В. Человек Кликающий: фрактальные метаморфозы, www.iph.ras.ru/~vtar/met.doc, 10.02.2002.

¹² Орлов А.М. Электронная культура и ее технологический аспект в преддверии XXI века // Техника кино и телевидения, 1999, №6. С. 4-8.

¹³ Там же. Ср. у Фридриха Ницше: «...каждый раз, когда я слушал Кармен, я казался себе более философом, лучшим философом, чем кажуся себе в другое время: ставшим таким долготерпеливым, таким счастливым, таким индусом, таким *оседлым*... Пять часов сидения: первый этап к святости!» (Ницше Ф. Казус Вагнер // Соч. в 2 т., т. 2. М., 1990. С. 528.)

компьютером. При всем разнообразии компьютерных VR-систем их объединяет производимый эффект – эффект погружения (*immersion*). Он заключается в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и *включается* в виртуальное окружение, начинает воспринимать его «как настоящее» (или «почти как настоящее»).

К началу XXI века VR достигла определенного уровня зрелости, на что указывают массовость и технологичность ее приложений. Области применения VR разнообразны: это тренажерные системы, промышленное и архитектурное проектирование, визуализация научных данных, образование, медицина, развлечения, искусство и др.

Академик Сергей Хоружий писал по поводу VR и ее значения:

Философии и культурологии еще предстоит раскрыть, сколь тесно и глубоко идеи и представления виртуалистики сплетены с сегодняшними культурными и антропологическими процессами. Несомненно и явно, что эти процессы отражают нарастающую тенденцию к восприятию реальности человеком – как реальности многомирной, реальности сценарной и вариантной, реальности, где все большее место принадлежит модельной и игровой, подвижной, пластичной и проблематичной стихии. И не менее несомненно, что все эти виды или предикаты реальности весьма близки к чертам реальности виртуальной, если не прямо принадлежат ей. В известном смысле, мы уже близимся к появлению «виртуалистского мировосприятия» и человека, ориентированного на виртуальность – ориентированного на всех уровнях своей организации, *начиная с телесного* (курсив наш. – П.Б.).¹⁴

Такие аспекты VR как включенность тела в интерфейс, интенсивность и динамика взаимодействий, репрезентация тела в искусственной среде и высокий уровень достоверности, который может привести к психологической зависимости, по-новому ставят проблему телесности человеко-компьютерного взаимодействия.

Одной из основных целей с самого начала развития технологии VR было *включить тело в интерфейс*. «Классическая» система VR строится по принципу «глаз + рука»: трехмерная сцена меняется в зависимости от направления взгляда пользователя, который может взаимодействовать со средой (непосредственно рукой или с помощью манипулятора). Поэтому VR часто ассоциируется с набором специального оборудования: головной дисплей («шлем») + перчатка. Сегодня различные компоненты VR-систем позволяют как «вести» тело в искусственную среду, так и обеспечить обратное воздействие. К устройствам первого типа относятся датчики положения рук и головы в пространстве, перчатки, которые отслеживают положение каждой фаланги пальцев руки, датчики положения зрачка. Вторая группа – устройства силовой обратной связи, симуляторы поверхностной (тактильной, болевой, температурной) чувствительности, костюмы для имитации перегрузок.

Интерактивность является важнейшим свойством виртуального окружения. Существовало, что взаимодействие в виртуальной среде происходит не на вербальном уровне, а на уровне аудиовизуальных образов и ответных моторных реакций. Интерактивность и динамика VR требуют чрезвычайно интенсивной моторики. Хотя в случае использования экономичного набора (монитор + клавиатура + мышь) контраст сохраняется: судорожные движения

¹⁴ Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности //Вопросы философии, 1997. №6. С. 53-68.

пальцев, может быть – подпрыгивания на стуле и инстинктивные уклонения в сторону от ударов или летящих пуль – в реальной жизни – и многокилометровые забеги в «азеркалье».¹⁵ Но в тот момент, когда неподвижный экран, клавиатура и простая мышь заменяются VR-шлемом, датчиками положения частей тела, бегущими дорожками и т.д., ситуация вновь меняется. Реальным движениям соответствуют движения в VR. Такая конфигурация оборудования позволяет говорить о «виртуальном спорте».¹⁶

Репрезентация тела пользователя в виртуальной среде играет ключевую роль в достижении эффекта погружения. Так, даже схематичное изображение внутри трехмерной сцены руки, которая повторяет все движения руки пользователя, играет роль «перцептивного якоря» (опорного элемента восприятия) в искусственном компьютерном мире. Более того, вступая в виртуальный мир, человек получает уникальную возможность выбора своей телесной репрезентации, он даже может одновременно владеть несколькими виртуальными телами.¹⁷ Эту ситуацию «на модельном уровне» проигрывает одна из презентаций в рамках проекта CAVE¹⁸: находясь в виртуальной среде, пользователь может «примерять» разные тела и лица, а потом смотреться в виртуальное зеркало.

Один из пионеров VR, Иван Сазерленд (Ivan Sutherland), в 1965 году сформулировал концепцию, которая на долгие годы стала сверхцелью разработчиков VR. Иван Сазерленд описал устройство, которое назвал *ultimate display*: «...это должно быть пространство, внутри которого всем управляет компьютер. Стул, изображенный в такой комнате, должен быть достаточно хорош для того, чтобы сидеть на нем. Наручники, демонстрируемые в таком пространстве, могут надежно держать запястья, а пуля – быть смертельной.»¹⁹ Как видим, визионеры новой технологии готовили экстремальные испытания для посетителей виртуального мира. Сегодня существуют достоверные факты травматического взаимодействия тела и VR.

«Всамделишность» VR может способствовать появлению серьезной психологической зависимости. Чрезмерное увлечение компьютерными играми может быть причиной сердечных приступов из-за недостатка сна и нездорового образа жизни, а также психосоматических расстройств, связанных с потрясениями, испытанными в виртуальном мире. Так, двадцатилетний американец Шон Уолли застрелился из мелкокалиберной винтовки после непрерывной девятидневной игры в EverQuest. Мать Шона подала в суд на

¹⁵ Массовые приложения виртуальной реальности – компьютерные игры – еще раз продемонстрировали, как высоки адаптационные возможности мозга, как легко «переписывается» функциональная разметка тела. Игровые виртуальные пространства воспринимаются пользователями вполне достоверно (сопоставимо с реальной жизнью), несмотря на то, что поворотам головы там соответствуют перемещения мыши, движениям рук и ног – нажатия на клавиши. (См.: Бурлаков И. 3D: мир на кончике стула, <http://www.ixbt.ru/editorial/3dworldsight.shtml>, 10.05.2001.)

¹⁶ Например, в статье Рональда Уолсера подробно описывается проект зала для занятий виртуальными видами спорта (Walsler R. Elements of a Cyberspace Playhouse // *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise* / Ed. S.K.Helsel and J.P.Roth. Meckler. London, 1991. P. 51-64.)

¹⁷ Возникает аналогия с «текстовыми VR», где человек может строить свою вербальную репрезентацию. Проблема формирования личности в интернет-сообществах исследован уже довольно подробно. См., например: Turkle S. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. N.Y., 1995; Baym N.K. *Tune In, Log On. Soaps, Fandom and Online Community*. L., 2000.

¹⁸ См.: <http://www.evl.uic.edu>

¹⁹ Цит. по: Woolley B. *Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality*. Oxford, 1992. P. 41.

разработчика – Sony/Verant; среди ее требований – помещать на коробки с игрой предупреждение: «Слишком длительное пребывание в мире этой игры опасно для вашего здоровья».²⁰ Однажды даже промелькнуло сообщение, которое, кажется, говорит об осуществлении прожектов Сазерленда и о том, что фильм «Матрица» не так уж далек от жизни: человек, играя в VR-шлеме, умер от разрыва сердца, когда сго «убили» в игре. Эти примеры позволяют говорить о том, что VR вступает в непосредственные, подчас драматические отношения с человеческим телом. Совершенствование человеко-машинного интерфейса заставляет нас по-новому взглянуть на тело и его функции.

Тело-интерфейс и киберсекс

Жан Бодрийяр рассматривает ряд *моделей тела*, те «идеальные типы тела, ...которые вырабатываются и запечатлеваются в сменяющих друг друга системах»: *труп* – в медицине, *зверь* – в религии, *робот* – в системе политической экономики, *манекен* – в системе политической экономики знака.²¹ Современные информационные технологии формируют новую модель – *тело-интерфейс*.

При таком подходе главными функциями тела становятся передача сигналов от внешних раздражителей к мозгу, а также поддержка функционирования последнего.²² Следствие – предельный прагматизм по отношению к телу: тело настраивается и совершенствуется, при необходимости читается как инструмент, а потому – опять-таки отчуждается.²³

Особенно ярко функция тела быть интерфейсом проявляется в таком интригующем явлении, как *виртуальный секс*. Практически все технические средства коммуникации (печатный станок, кино, видео, телефон) использовались как носители сексуального сообщения.²⁴ К виртуальному сексу естественным образом приводит совершенствование тактильной и кинетической обратной связи при виртуальном общении между людьми. Сама идея технически опосредованного секса, который мог бы поспорить по достоверности ощущений с реальным, не нова. Во всяком случае, в 1996 году вышел целый сборник фантастики, посвященной киберсексу. Один из рассказов содержит характерный фрагмент:

Для удовольствий не нужна плоть. Гениталии ничего не чувствуют. Как, впрочем, ничего не чувствуют руки, грудь, губы. Все они – только рецепторы, которые принимают и передают импульсы. Чувствует только мозг. Агония или оргазм – все зависит от интерпретации этих импульсов.²⁵

Киберсекс уже стал частью кинематографического кода благодаря, например, фантастическому фильму «Влюбленный Тома» (реж. Пьер-Поль Рендерс, 2000). В течение всего фильма зритель смотрит на мир глазами главного героя, Тома. Тома страдает агора- и социофобией в тяжелой форме, поэтому все

²⁰ Деловая хроника, 2002, №43 (19-25 ноября). С. 23.

²¹ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2000. С. 215.

²² Главный герой романа Дугласа Коупленда «Рабы Майкрософта», программист, замечает: «Мне кажется, что мое тело – это автомобиль, в котором я вожу мой мозг, как мамаша из пригорода возит детей на тренировку по хоккею.» (Coupland D. Microserfs. N.Y., 1995. P. 4.)

²³ Ср. название журнала «Fit for Fun»: «быть в форме» нужно не для работы, продолжения рода, по эстетическим соображениям, а для получения удовольствий.

²⁴ Pornography and Technology, <http://cse.stanford.edu/class/cs201/projects-00-01/pornography/technology.htm>, 30.04.02.

²⁵ Pohl F. Day Million // Cybersex /Ed. R.G.Jones. N.Y., 1996. P. 416.

контакты с внешним миром для него ограничены экраном видеофона. В фильме есть сцена киберсекса как с виртуальной подружкой героя, так и с живым партнером. Приспособления для виртуального секса, которыми пользуются герои фильма в неопределенном будущем, не так уж далеки от тех, которые уже сегодня присутствуют на рынке.

В конце 80-х годов XX века, вслед за успехами «виртуальной перчатки» (Data Glove), компания VPL Research, руководимая легендарным Джейроном Ланье, анонсировала выпуск «виртуального костюма» (Data Suit). Однако эта разработка так и не вышла за стены лабораторий. То, что не удалось сделать одному из пионеров ВР, сегодня осуществил ведущий американский издатель «видео для взрослых», производитель секс-инвентаря и владелец нескольких онлайн-проектов соответствующего содержания – Vivid Entertainment (www.vivid.com). Эта компания разработала костюм для киберсекса («cybersex suit»), который оснащен 36 сенсорами. Каждый сенсор способен создавать на коже ощущение щекотания, покалывания, вибрации, тепла или холода. Vivid Entertainment надеется, что с помощью комбинации этих воздействий костюм сможет удовлетворительно передавать широкую гамму ощущений.

Другой игрок на этом рынке, компания VR Innovations (www.vrinnovations.com), производит Virtual Sex Machine. Это устройство надевается на мужской половой член (производители сообщают, что ведется работа над «женским вариантом») и подключается через параллельный порт к компьютеру. Массаж, вибрация и вакуум входят в арсенал воздействий этой «машины удовольствия». Прибором управляет программа, которая координирует воздействия со сценами видеофильма на экране компьютера. Следует отметить, что всем этим приспособлениям пока явно не хватает полноценной интерактивности.

Человек – «метафизическое животное», поэтому не всегда уместен упрек киберсексу в том, что вместо интенсивного контакта с другим телом мы получаем отчужденную, опосредованную техникой процедуру:

Не этот ли разрыв, эта дистанция от непосредственного Erlebnis, добавляет специфический привкус сексуальному опыту? Люди ведь прибегают к порнографии (или иному сексуально-техническому инвентарю) не только когда им не хватает партнеров из плоти и крови, но и затем, чтобы добавить остроты реальному сексу.²⁶

Некоторые высказывают опасения, что виртуальный секс может изменить взаимоотношения между людьми на самом глубинном, природном уровне, уровне «основного инстинкта».²⁷ Прагматики предлагают уже сегодня обсуждать конкретные устройства, стандарты и протоколы, а также способы недопущения виртуального насилия. Последний момент существенен, т.к. отсутствие внешних ограничений, восприятие виртуального пространства как зоны самых рискованных (и раскованных) экспериментов ведет к тому, что «универсум, освобожденный от привычных сдержек, превращается в универсум беспредельного садомазохистского насилия и безудержного стремления к

²⁶ Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия// Искусство кино, 1998, №1. С. 127-128.

²⁷ Ср. рассказ (в жанре рецензии на неизданную книгу) Станислава Лема «Sexpllosion»: в конце концов естественный половой акт становится суровой повинностью ради продолжения человеческого рода. (Лем С. Sexpllosion // Лем С. Маска. Не только фантастика. М., 1990. С. 200 – 206.)

господству».²⁸ Случай виртуального вербального изнасилования в MUD (Multi User Domain, многопользовательская среда общения) Lambda MOO в 1993 году взволновал околосетевую общественность, вызвал множество дискуссий о нормах и этике поведения, о границах свободы и необходимости контроля в текстовых ВР.²⁹ От идеи «обманывать» мозг посредством естественных каналов восприятия – зрения, слуха, осязания, -- один шаг до идеи непосредственного воздействия.

Компьютер под кожей

Техника постепенно проникают не только в наше сознание, но и в наши тела: в виде кардиостимуляторов, имплантированных фармакологических процессоров, в составе искусственных органов.

Идея слияния человека и «умных машин» – ровесница кибернетики. Эта наука стремилась рассматривать живые и технические системы с единых позиций, отсюда следовал тезис о возможности сколь угодно тесного взаимодействия человека и кибернетических систем. Норберт Винер, отец кибернетики, в своей книге «God and Golem, Inc.» (1964), говоря о «новой технике протезирования, основанной на создании смешанных систем, состоящих из биологических и механических частей»,³⁰ предлагает не останавливаться на протезировании органов и функций организма, но двигаться к расширению возможностей человеческого тела с помощью техники (например, видеть в темноте, слышать в ультразвуковом диапазоне).

Множество фактов свидетельствует, что киборги – человеко-роботы – недолго будут оставаться фантастикой. К настоящему моменту уже существуют опытные (пока довольно неэффективные) образцы искусственного глаза, который подключается напрямую к зрительным центрам мозга. В конце 2001 г. умер Роберт Туллз – американец, который прожил почти пять месяцев с автономным искусственным сердцем.³¹

Расширение возможностей технологии и медицины в перспективе может сделать мечту о физическом бессмертии реальностью. В соответствии с проспектами Винера, рассматривается не только перспектива лечения, но и улучшения человека (например, расширение объема памяти с помощью вживленного чипа).³²

В 1964 году вышла книга Маршалла Маклюэна «Осмысля средства коммуникации», в которой электронные средства коммуникации рассматривались как продолжение нервной системы человека:

Ныне ... мы добились того, что в некоем глобальном объятии, упраздняя за ненадобностью в масштабах нашей планеты сами понятия пространства и времени, обнаружила свою всеохватность наша центральная нервная система.³³

²⁸ Жижек С. Цит. соч. С. 127.

²⁹ См.: Dibbell J. A Rape in Cyberspace // The Village Voice, 1993, December 21. P. 36 – 4 2.; Эл. версия: <ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/VillageVoice.txt>

³⁰ Винер Н. Творец и робот. М., 1966. С.86.

³¹ Известия, 2001, 4 декабря.

³² Сегодня вполне серьезно обсуждается возможность записи «матрицы» – точной копии нейронных связей в коре головного мозга. См.: Мещеряков В. Что есть мысль? // Квант, 2000, №4. С. 2-6.

³³ Маклюэн М. Осмысля средства коммуникации: новые измерения человека (Выдержки из книги Understanding Media: the Extensions of Man. N.Y., 1964) // Искусство кино, 1994, №2. С. 67.

Наряду с такой «органопроекцией», когда техника становится продолжением человеческого тела, набирает ход и обратный процесс: техника проникает внутрь тела, под кожу. Этот вектор достаточно хорошо читается, например, в массовом переходе от обычных очков к контактными линзам и в том, что слуховые аппараты, уменьшаясь, становятся незаметными снаружи. Что касается компьютеров, то уже сегодня существуют «ретиальные дисплеи», проецирующие изображение с помощью лазерного луча непосредственно на сетчатку.³⁴

В Университете Эмори (Атланта, США) были проведены опыты, которые позволили парализованному пациенту управлять движением курсора на экране компьютера с помощью вживленного чипа.³⁵ В других экспериментах исследуется возможность управлять компьютером с помощью токов головного мозга. Именно такую перспективу – подключение к компьютеру при помощи головных электродов – рисует культовый роман Вильяма Гибсона «Нейромантик».

Кевин Варвик, профессор кибернетики Ридингского университета (Великобритания), исследует на себе возможности обмена нервными импульсами с компьютером посредством чипа-имплантата. Первые опыты были проведены в августе 1998 года. Чип в руке профессора излучал радиосигналы, которые улавливались сетью антенн и обрабатывались компьютером.³⁶

Следующая цель британца – сделать возможной двунаправленную коммуникацию между компьютером и человеком, более того – между людьми «на глубинном уровне» с помощью микропроцессоров. «Если отдельный мой болевой импульс будет сохранен, а затем воспроизведен в нервной системе Ирены (жена Кевина Варвика. – П.Б.), и она что-нибудь почувствует, то для меня и это уже будет считаться успехом. Но если нам удастся передать сигнал из одной нервной системы в другую — я сочту это большим достижением».³⁷

Как будет чувствовать себя человек, органы которого заменены на «умные протезы»? Где располагается граница, которая отделяет человека от киборга? Не станет ли визит к врачу в будущем похож на посещение сервисной станции, с той лишь разницей, что вместо автомобиля по гарантии будет ремонтироваться тело? Сможем ли мы управлять машинами одним движением мысли и нервными импульсами? Пока здесь больше вопросов, чем ответов, однако нельзя сказать, что этот круг проблем не разрабатывался вовсе.

Киборги, полулюди-полуроботы, часто становились героями фантастических произведений (ср. фильмы «Метрополис», «Робокоп», «Терминатор»).

В теоретическом дискурсе (Делез, Гаттари) как предельный случай рассматривается ситуация шизосубъекта, которая возникает при размывании границы между внутренним и внешним, между «моим» и «чужым/чуждым». Это состояние можно рассматривать как терминальную точку слияния тела и техники:

Я-чувство отделяется от собственного телесного образа, «мое тело» не только перестает быть моим, оно перестает быть органическим и психофизическим единством.

³⁴ См.: <http://www.hitl.washington.edu/projects/vrd/>

³⁵ См.: Cyborg 1.0 // Wired, 2000, №2.

³⁶ Там же.

³⁷ Я - робот // Digital Life, 2001, №2. Эл. версия: <http://www.osp.ru/dl/2001/02/012.htm>

...Утрачивается способность чувствовать границы собственного тела, омертвляется чувство кожи, без которого невозможно чувство «Я», не существует границы, отделяющей и связывающей внутренние события жизни тела с внешними.³⁸

Наряду с алармистскими настроениями в этом вопросе существует и прогрессистский оптимизм. Так, например, австралийский художник-акционист Стеларк с воодушевлением исследует перспективы слияния человека и машины. По мнению Стеларка, человеческое тело подошло к границам своих возможностей, «изжило себя», а потому самое время заняться разработкой постэволюционных стратегий развития тела, отбросив ненужную щепетильность. Среди проектов Стеларка – пневматический манипулятор-протез «третья рука» и дополнительное «третье ухо». Проекты MOVATAR и ParaSite инвертируют обычную схему взаимодействия человека с виртуальной реальностью: в данном случае бестелесная информация (аватар или изображения из Интернета) «приводит в действие» человеческое тело. По мнению Стеларка, его акции находятся в русле традиции: человек всегда был одновременно зомби (т.е. его поведение определялось внешним управлением) и киборгом (т.е. широко использовал технику в своей деятельности).³⁹

Итак, проблема «новой телесности» в аспекте развития компьютерных технологий достаточно противоречива. С одной стороны, мы наблюдаем растущую неподвижность, пространственную закрепощенность человеческого тела. С другой – формируется особого рода моторика взаимодействия с компьютером. Это позволяет некоторым исследователям говорить о возникновении специфических телесных практик с далеко идущими последствиями. Ситуация в очередной раз инвертируется, когда мы обращаемся к технологии VR и ее возможностям взаимодействия с телом пользователя. Кроме того, VR предоставляет пользователю уникальные возможности телесной репрезентации в искусственных мирах. VR становится средой приобретения уникального опыта и смелых экспериментов с сознанием и телом.

Новая ситуация порождает новую концепцию тела – «тело как интерфейс». В качестве манифестации такого подхода можно рассматривать киберсекс – еще один интригующий аспект новой телесности.

Эндоколонизация человеческого тела техническими устройствами, новые способы и уровни взаимодействия между людьми, людьми и машинами могут привести к децентрации субъекта, потере границы внутреннее/внешнее, мое/чужое, натуральное/искусственное. С одной стороны, существует опасность, что «человек постепенно утратит свою укорененность в жизненном мире, потеряет связь с базовой системой координат, определяющих его опыт».⁴⁰ С другой стороны, мы стоим перед началом нового захватывающего акта в развитии человеческого тела, в преддверии очередной попытки исследовать его возможности и границы.

³⁸ Подорога В. Феноменология тела. М., 1995. С. 28-29.

³⁹ <http://www.stelarc.va.com.au/>

⁴⁰ Жижек С. Цит. соч. С. 126.